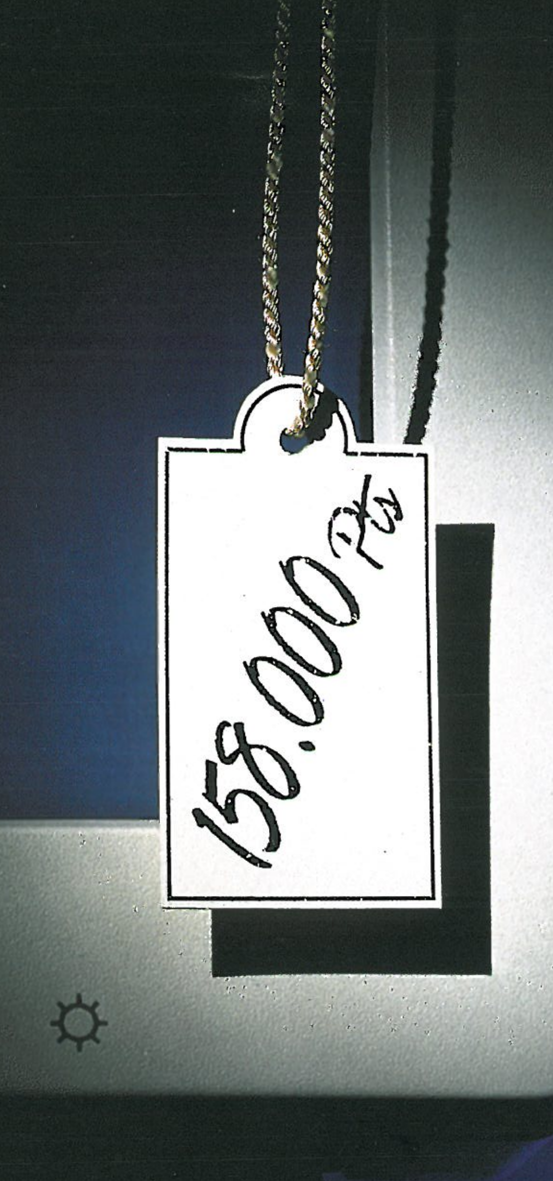

super PC
Nº 2 - JULIO - 1993.
750. PTAS
REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES
PAINTBRUSH IV
TOUR DE FRANCIA
2 DISKETTES DE REGALO
WORD PERFECT 5.2: LA RAPIDEZ HECHA PALABRA
JUEGOS: LA BELLA Y LA BESTIA
OS/2, SISTEMA OPERATIVO ABIERTO
HOTEL
AVIONES
VACACIONES POR ORDENADOR
00002

...O CONSEGUIR QUE NO LE DEJEN COLGADO JAMAS.



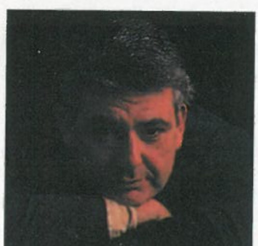


AHORA PUEDE ELEGIR UN ORDENADOR SOLO POR LO QUE LLEVA COLGADO...

CARTA DEL DIRECTOR



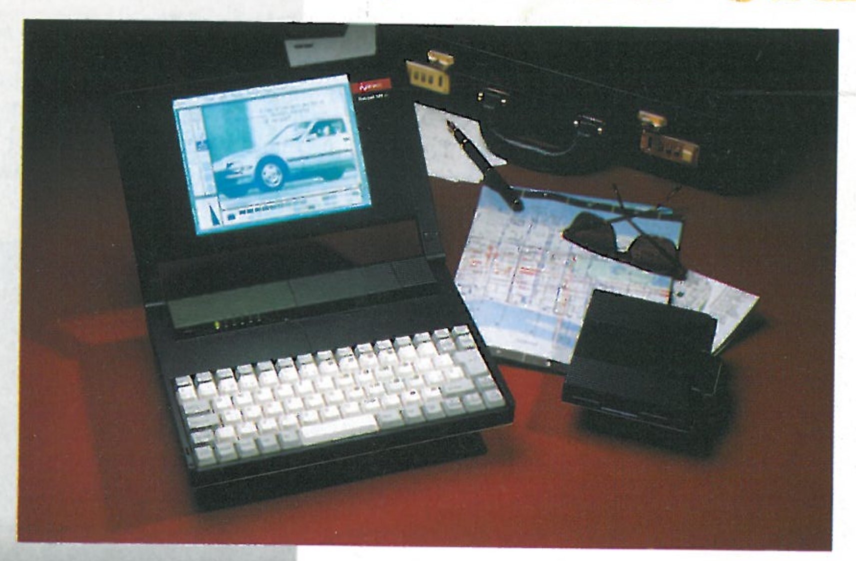
En estas fechas una expedición viaja a la selva amazónica para investigar la situación dentífrica de sus aborígenes. Han huido de las lluvias torrenciales, aquellas que tanta falta hacían en España hasta hace un mes y que provocaron riegos con aguas recicladas para salvar la vida de decenas de especies protegidas. En ambos casos, el ordenador resulta pieza clave merced a complejos programas que, como vemos, ayudan a la salud y a la ecología. A la vista de estos dos ejemplos, no parece extraño que la informática resulte pieza clave en la meteorología. De magos y futurólogos profesionales se ha dicho que les pagan para equivocarse; los hombres del tiempo tienen la bola de cristal en la pantalla de su monitor, aunque una gota fría sea siempre impredecible y nunca sepan el lugar exacto dónde caerá el rayo, como nadie sabe hacia qué lado caerá el árbol talado.



Y si la informática es buena para sanar campo y flora, por fuerza lo ha de ser para curar o mejorar el aspecto del ser humano. Los centros hospitalarios que se precien disponen de amplias redes, tanto para labores burocráticas como para aplicaciones médicas. La Ciudad Sanitaria de La Paz renueva estos días todo su equipo, al tiempo que las aplicaciones llegan hasta la endocrinología y la obstetricia. El exceso de kilobytes puede desaparecer después de un completo estudio del cuerpo a través del ordenador, que nos permitirá recuperar la figura resaltada por el bañador de última moda. No somos nadie, y menos en traje de baño, dice el chiste. Ahora tenemos la oportunidad: a buen tiempo, buena cara.

A BUEN TIEMPO, BUENA CARA

Ha llegado el momento y debo abandonar el nuevo procesador de textos WordPerfect 5.2 y sus muchas virtudes. Tampoco puedo entretenerme en diseñar el hoyo once de un nuevo campo de golf, sistemas de riego incluidos. He de abandonar todos los programas porque debo planificar mis vacaciones y las de mi familia. Mi ordenador, una vez más, aporta una amplia gama de soluciones. Claro que la abuela tiene sarpullidos al borde del mar y al niño pequeño le producen alergia los animales del campo. ¿A que al final voy a tener que quedarme en casa como todos los años?



PEDRO DE FRUTOS



Julio 1993. Núm. 2

Es una publicación del

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
Director de Expansión: **Angel Berbés**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director editorial: **Angel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactor Jefe: **Luis Jorge**
Redacción: **Mar Cohnen y Alonso de Viana-Cárdenas**
Colaboradores: **Antonio J. Martínez, Tomás Tejón, Enrique Colman López, Carlos Yuste y Vicente González** (fotografía).
Edición: **Juan José Esteban y José Luis Álvarez**
Maquetación: **Tomás J. Pérez** (jefe) **y Chema Fandiño**
Dirección postal: C/ O'Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 4º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Joaquín Fanjul, Lorena Martínez y Marisa Laguna
Zona Centro: Usue Aburto
Cataluña y Baleares: Rosa González
C/ Rocafort, 104. 08015 Barcelona.
Teléfono: (93) 423 31 91. Fax: (93) 424 59 87
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica:Nuevo Punto. C/ Valderribas, 59. 28007 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91 91.
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 750 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M. 16.467-93

SUMI

ARTICULOS

VACACIONES 6



Las esperadas vacaciones de verano siempre vienen acompañadas de los problemas típicos de estas fechas. Adónde viajar, qué tiempo hará, cómo adelgazar, cúal es el medio de transporte más seguro. Su ordenador tiene la respuesta a todas estas preguntas.

WORD PERFECT 5.2 PARA WINDOWS 18

Los procesadores de texto, en su loca evolución, han llegado a sobrepasar con creces las posibilidades que ofrecían las ya obsoletas máquinas de escribir y se han convertido en completos programas que ofrecen hasta autoedición. Además el lenguaje de macros ofrece mayor comodidad al usuario, facilitando notablemente el control del programa.



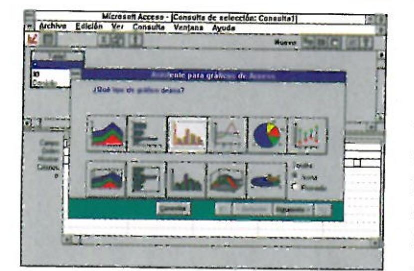
DISEÑO DE CAMPOS DE GOLF 32

El éxito de un golfista no sólo depende de su pericia con los palos y de los sabios consejos de su 'caddie', también influye el diseño del campo. Para que éste sea perfecto y al menor coste posible, Intergraph ha lanzado una potentísima utilidad que hará que los jugadores emboquen el 'putt' de su vida.



ARIO

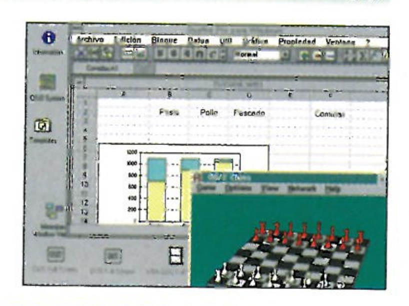
BASES DE DATOS 36



Aliadas indiscutibles, las bases de datos ahorran a los usuarios de ordenadores personales el trabajo que les supone rebuscar entre miles de papeles y ficheros. Su misión, sencilla pero extraordinariamente útil, es organizar infinidad de datos en una pequeña parte del disco duro del PC y facilitar el acceso a éstos en cuestión de unos pocos segundos.

OS/2 2.1 46

El primer sistema operativo de 32 bits multitarea para los compatibles PC IBM ha roto antiguas fronteras informáticas, ya que trabaja con utilidades creadas para MS-DOS y Windows 3.1.



SECCIONES

EMPRESAS 28
BAZAR 30
EDUCACION 42
BANCO DE PRUEBAS 50
INFORME 57
SOFTWARE 58
CORREO 62
CONSEJOS Y TRUCOS 66
LIBROS 68
INFORME 70
GUIA DEL COMPRADOR 90
CONFIDENCIAL 106

JUEGOS 74



La aventura, el rol y la acción se dan cita en los tres juegos que presentamos este mes: SHADOW OF THE COMET, PALADIN 2 y LA BELLA Y LA BESTIA. Con ellos su PC le introducirá en el sórdido mundo de los ritos satánicos, le llevará hasta la época de los caballeros medievales o le ayudará a romper el hechizo que desde hace años envuelve al castillo de Bestia. Buena suerte.

DISCOS DE PORTADA 94



Este mes SUPERPC regala dos de los mejores programas del mercado: Paintbrush IV y el juego TOUR DE FRANCIA. Paintbrush IV es un programa de dibujo que ofrece la posibilidad de sumergirse en el mundo del diseño y permite al usuario hacer sus primeros pinitos. Su extensa variedad de herramientas de trabajo y su sencillez de manejo, gracias al sistema de iconos, son motivos suficientes como para que este programa haya alcanzado el número uno en la lista de mejores programas de diseño gráfico. TOUR DE FRANCIA es un programa en el que el jugador debe luchar por el trofeo más anhelado por todos los ciclistas del mundo, el 'maillot' amarillo.




super
EN PORTADA
VACACIONES DESDE EL SALON
VIAJES

Preparar unas buenas vacaciones no es siempre una tarea fácil y dejar en manos del azar el éxito del anhelado descanso veraniego puede ser fatal. Hay que adecuar los gustos al presupuesto de que se dispone, elegir el medio de transporte conveniente, conocer el clima de la región que se va a visitar y, a veces, soportar severas dietas que permitan lucir los exiguos modelos veraniegos. Como en muchos otros aspectos de la vida cotidiana, la informática puede ser de gran ayuda para disfrutar del periodo estival sin molestias imprevistas.

La compañía filial de Telefónica CETESA, conocida por la elaboración de las populares Paginas Amarillas, ofrece a todos los usuarios de la Red Ibertex una amplia información permanentemente y actualizada sobre alojamientos, agencias de viajes y, en definitiva, todos aquellos datos que necesitamos saber a la hora de preparar una ruta.

Este servicio, llamado Línea Turística, está dirigido tanto al viajero de temporada como al profesional. Su función no suple a las agencias de viajes, pero complementa su labor.

El sistema es muy fácil de manejar. El usuario, al acceder al centro servidor, se encuentra con las siguientes opciones: Tipo de alojamiento, Categoría, Servicios, Nombre del Establecimiento y, por último, Localidad, provincia y autonomía donde está situado.

Cómo se usa

Si, por ejemplo, quisiéramos localizar un hotel de una determinada categoría, precio, lugar, etcétera... que, además, ofrezca unos servicios específicos, bastará únicamente con introducir estos condicionantes y en cuestión de segundos el monitor reflejará un listado de aquellos establecimientos que cumplen los requisitos exigidos. A partir del mes octubre se podrá obtener la misma información sobre restaurantes.

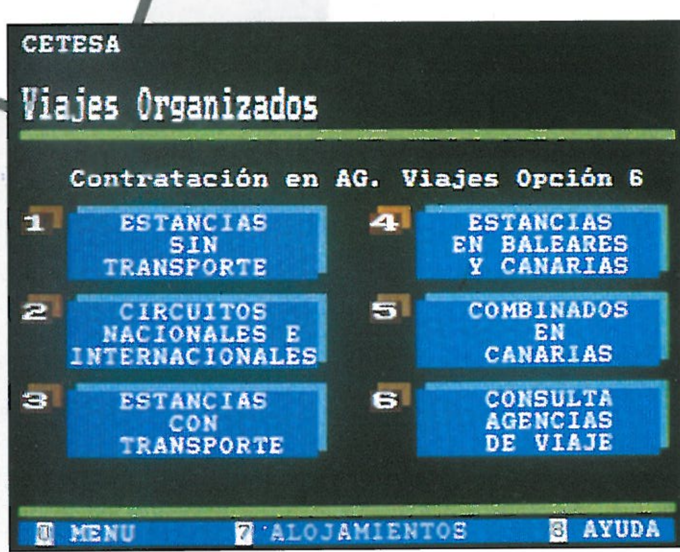


Brasil, Francia, Holanda... el servicio Línea Turística ofrece la posibilidad de diseñar minuciosamente las vacaciones sin salir de casa.

Los códigos de acceso al centro servidor CETESA, que corresponde al nivel de facturación 033, son NRI *GPA# ó *21202541#. Además, para los usuarios que carezcan de terminal o PC con la correspondiente tarjeta, CETESA ha previsto una línea telefónica convencional que ofrece esa



Línea Turística ofrece en cuestión de segundos información turística a la carta



Gracias a los menús, el usuario sólo tiene que elegir la información que desea y recibirá un listado de aquellos establecimientos que cumplen los requisitos exigidos.

misma información turística cedida por personal especializado que dispone de los últimos avances informáticos conectados on line con la base de datos del centro servidor de CETESA. Esta modalidad ofrece, si el usuario lo desea, datos que facilitan el contacto con aquellas agencias de viajes que oferten las preferencias pedidas por el cliente. El banco de datos, que se actualiza constantemente, se divide en tres grupos de documentación: ofertas de hoteles (fines de semana, congresos...); ofertas especiales de mayoristas (estancias y circuitos turísticos nacionales e internacionales) y, por último, ofertas de billetes de avión en líneas aéreas regulares y charter. El teléfono de contacto es el 902-202 202.

La información que ofrece el servicio puede ser tan completa como demande el usuario, de acuerdo a los siguientes grupos: datos generales (dirección, servicio solicitado, etcétera...); tarifas (precios por temporada); reservas (datos de contacto) y servicios (catálogo de posibilidades y características que presenta cada establecimiento).

En la actualidad recoge datos sobre más de 10.000 alojamientos y 5.000 agencias de viajes, cuyas ofertas pueden conocerse en segundos.

ALONSO DE VIANA-CARDENAS

EUROPEAN BUSINESS GUIDE

La biblia del viajero



Si usted es uno de esos ejecutivos que se pasan media vida dentro de un avión o, simplemente, un ciudadano que aprovecha cualquier día libre para escaparse de su ciudad, Philips ha puesto a su alcance una singular base de datos con vasta información a cerca de un buen número de países.

El programa, debido a la gran cantidad de datos que recoge, se ofrece en soporte CD, lo que facilita tanto el acceso como el almacenamiento de la información. Su utilización es increíblemente sencilla gracias a una configuración mediante menús con los que podemos acceder a grandes grupos de datos.

Los principales se refieren a horarios de trenes y aviones y facilita de forma instantánea todos los datos referentes a los vuelos, compañías, etcétera, que realizan viajes continentales, además de algún otro país como Estados Unidos o Japón.

También presenta una guía de hoteles con direcciones y precios de un buen número de ciudades.

Otra opción se refiere a las llamadas internacionales y facilita la engorrosa tarea de buscar los prefijos de cada país.

Además, la guía está dotada de información detallada sobre los países europeos como, por ejemplo, las disposiciones de visas y pasaportes, si es necesaria la vacunación, o la reducción de precios en las tiendas libres de impuestos.

También, para aquellos que disponen de tiempo libre en sus viajes, hay una sección dedicada a la vida nocturna, teatros, música clásica, restaurantes ordenados gastronómicamente, así como los mejores campos de golf.

CARLOS YUSTE



¡49.900 pts.*!

CON ESTE PRECIO, NADIE DIRIA QUE SON LOS TRES MEJORES PRODUCTOS DEL MUNDO.

BORLAND OFFICE. NADIE ES CAPAZ DE OFRECERLE TRES PRODUCTOS LIDER EN UN MISMO PAQUETE.
Mientras otras compañías de software intentan colocarle ofertas con algún que otro producto de relleno, Borland y WordPerfect le ofrecen, por un precio realmente sorprendente, tres productos que son líderes absolutos cada uno en su sector. Descúbralos. Borland Office le esta esperando.

WORDPERFECT, PARADOX Y QUATTRO PRO. LOS PRODUCTOS WINDOWS MAS GALARDONADOS DEL MERCADO.
WordPerfect para Windows 5.2 fué elegido mejor procesador de textos según la revista americana BYTE en 1992. Paradox para windows 1.0 está considerada la base de datos relacional más potente y sencilla de usar del mercado, y ha sido elegida por la prestigiosa revista PC World como mejor base de datos. Quattro Pro para Windows 1.0, la hoja de cálculo más completa del mercado, ha recibido el reconocimiento de la revista PC Magazine como producto del año.



BYTE: WORD PERFECT.
(Mejor procesador de textos).

PC WORLD

PC WORLD: PARADOX WINDOWS.
(Mejor base de datos).



PC MAGAZINE: QUATTRO PRO.
(Mejor hoja de cálculo).



BORLAND Y WORDPERFECT. CUANDO LOS MEJORES SE UNEN, VD. SALE GANANDO.
No deje pasar esta oportunidad única. Ahora Borland y WordPerfect trabajan juntos para ofrecerle lo mejor del mundo. Sólo dos compañías que conocen a fondo sus necesidades podían unirse para crear Borland Office. Aunque su precio le siga pareciendo mentira.

Esta oferta la encontrará en redes de distribución de:













CADENAS:
BEEP CASH & CARRY (Central) : (977) 31 28 04. *GUILLAMET* (Central) : (91) 597 06 25.

DISTRIBUIDORES: **MADRID:** BULL EXPRESS: (91) 413 12 13. COMPUCENTER: (91) 383 85 00. COMPUTER CASH & CARRY: (91) 411 51 13. COMPUTER MADRID: (91) 359 17 72. DEC DIRECT: 900 100 685. DIGITAL: 900 100 685. HISPAMINSA: (91) 593 18 00. INVESCENTER: 900 486 486. MARKETING COMPUTER & SERVICE: (91) 577 36 71. MASTER MADRID: (91) 577 85 23. OLIVETTI CENTER: (91) 309 13 15. ORANGE: (91) 310 10 49. POWERNET: (91) 359 03 67. **BARCELONA:** CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69. C.I.C.: (93) 302 51 54. D.P.I.: (93) 322 31 82. HAPPY SOFT: (93) 414 01 78. MEGABYTE COMPUTER: (93) 205 10 03. MICROSERVEI: (93) 426 04 07. **VIZCAYA:** DIGYCAM: (94) 668 08 06. SOFTEC: (94) 487 11 00. **ALICANTE:** LAN PC: (96) 511 41 19.

VENTA POR CATALOGO: ACTION: 900 14 16 18. COMPUCLASSICS: (91) 549 90 43. MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08 MICROMAILERS: 900 30 00 76. SELECT MARKET: (91) 730 36 00. TODO SOFTWARE: (93) 439 23 05.



Borland®

El Líder en Software de Gestión de Datos.

Edificio BORLAND c/ Azalea, 1. 28100 Soto de la Moraleja MADRID. TEL.: Att.Cliente: (91)650 87 44. TEL.: Att.Distribuidor: (91)650 93 52.





VUELOS EN TIERRA

El avión, pese a la opinión de algunos, sigue siendo el medio de trasporte más rápido y uno de los más seguros que existen actualmente. Se trata de aparatos totalmente informatizados que vuelan bajo la supervisión de expertos pilotos cuya profesionalidad se demuestra día a día, porque, aunque los aviones más modernos vuelan y aterrizan de forma automática, en caso de alguna anomalía, toda la seguridad de la nave y su pasaje queda en manos de esos enamorados de las alas de Icaro.

Las diferentes compañías aéreas (Iberia no iba a ser una excepción) disponen de complejísimos simuladores de vuelo destinados a cursos de entrenamiento y habituación de los pilotos a los nuevos aparatos. Los simuladores de entrenamiento comprueban la buena forma de los pilotos y los de habituación sirven para que éstos se adapten a los nuevos aparatos antes de efectuar vuelo real. Estos equipos no son una novedad en las compañías, puesto que llevan funcionando desde hace bastantes años. No obstante, la evolución de la tecnología ha hecho que las diferencias que existen entre los primeros simuladores y los actuales sean abismales.

Estos costosísimos simuladores (hasta dos mil millones de pesetas los más modernos) están gobernados por potentes ordenadores cuyos programas consiguen que la única diferencia que existe entre un viaje real y otro simulado es que en este último el piloto no se eleva del suelo más que unos pocos metros gracias a varios brazos hidráulicos, idéntica al modelo de avión que representa.

El programa

Los vuelos solo se distinguen de los reales cuando se abandona la cabina de simulación



En estos complejos simuladores informáticos, los pilotos de líneas aéreas de diferentes paises efectuan pruebas de habituación y entrenamiento antes coger los mandos de los cada día más modernos y sofisticados aparatos comerciales.



capaz de generar realidad virtual, cargado en ordenadores Thomson y Singer, ofrece infinidad de menús con los que opera el instructor mediante una pantalla táctil. Este profesional es quien decide cuáles serán los inconvenientes y condicionantes del viaje simulado que tendrán que ser salvados por el piloto: la carga del aparato, el combustible, los condicionantes meteorológicos e incluso averías en los trenes de aterrizaje o incendios en motorrd, circunstancias que pueden programarse con sólo tocar la parte del menú que se desea activar.

Paisajes reales

Previamente a la utilización del simulador, los pilotos reciben un cursillo de adaptación que imparte un ordenador mediante pantallas táctiles. El programa de formación, totalmente interactivo, es capaz de examinar y evaluar de forma automática el redimiento del alumno.
La imagen que se nos ofrece a través de las ventanas frontales de aparato está basada en paisajes reales, desde el aparcamiento del avión a las distintas pistas de despegue de un aeropuerto nacional o internacional. Tres videoproyectores son los encargados de la imagen del vuelo, gestionada a través de un ordenador diseñado y programado por McDonnell Douglas en el caso del simulador del Airbus 320.

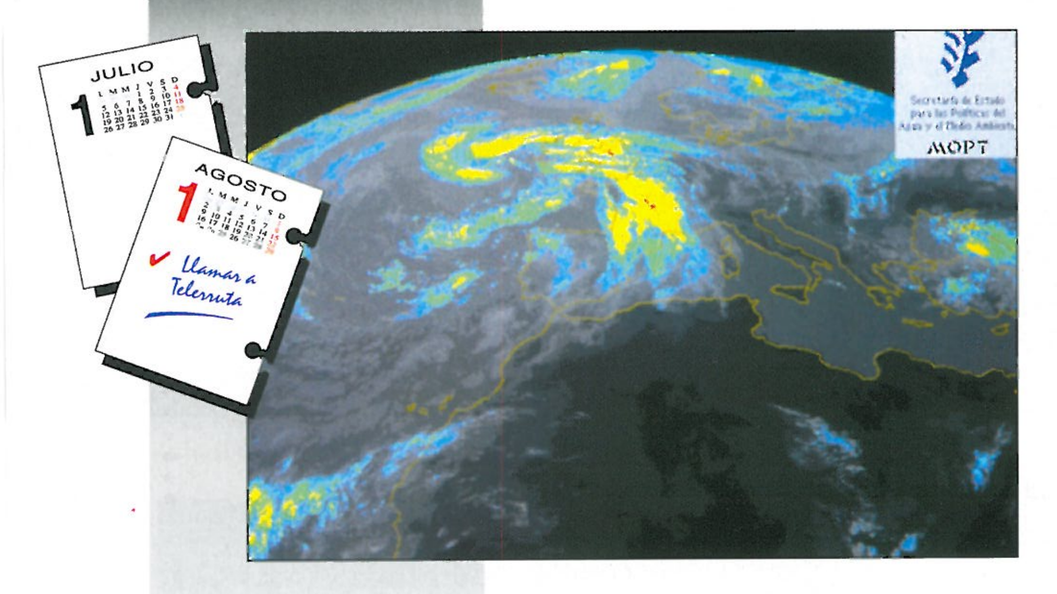


Un aterrizaje forzoso

Sobrevolábamos Barcelona cuando los paneles de control indicaron avería en uno de los reactores del aparato. La tensión se reflejó en la cara del piloto que intentaba seguir los pasos que el ordenador de abordo le facilitaba por medio de pantallas. Al cortar el suministro de combustible el problema quedó solucionado. Ahóra disponíamos de un sólo motor y había que aterrizar. Una vez que el aparato encaró la pista, la alarma volvió a sonar: uno de los trenes de aterrizaje laterales no funcionaba. El primer contacto con tierra no fue brusco, pero quedaba lo peor. El comandante intentaba apoyar la nave sobre uno de los reactores. El estruendo y las vibraciones fueron muy violentas. Todos respiramos cuando el gigantesco aparato quedó parado fuera de pista. Al salir de la cabina nos dimos cuanta de que había sido una simulación.

Este sistema de proyección garantiza que la visualización del paisaje simulado pueda efectuarse desde cualquier parte de la cabina, lo que aumenta el realismo del *vuelo*.
Debido al costosísimo mantenimiento de estos simuladores, las compáñías aéreas de diferentes países han firmado acuerdos para la utilización conjunta de estas máquinas. De esta forma, los pilotos españoles puede *volar* en el concorde francés y los pilotos galos pueden hacer lo propio en los simuladores de Iberia.

ALONSO DE VIANA-CARDENAS





Las imágenes del satélite Meteosat (izquierda) muestran la evolución de los frentes fríos y cálidos. La recepción de los datos que envía el satélite se realiza a través de estaciones de seguimiento.

FISGONES DEL CIELO

Ningún experto se atrevería a dar con un mínimo de fiabilidad una predicción con más de ocho o diez días de antelación. Los servicios meteorológicos sólo nos informan del tiempo que hará a dos o tres días vista. Para saber cómo será el verano en una determinada zona, sólo podemos fiarnos de nuestra experiencia o de las predicciones de brujos y adivinos.



Desde que en 1950 Jonh von Newmann consiguió representar la atmósfera mediante un enorme ordenador que contenía varios cientos de lámparas hasta llegar al equipo que adquirirá próximamente el Instituto Nacional de Meteorología, capaz de realizar 4.000 operaciones por segundo, las cosas han variado mucho en este campo. Exactamente tanto como ha avanzado la informática.

El clima es un factor a tener en cuenta a la hora de elegir las fechas de nuestra vacaciones. Su predicción oficial la realiza en España un equipo especializado que trabaja minuto a minuto con datos de todo el globo procedentes de centros de observación. Estos datos llegan al Instituto Nacional de Meteorología a través de 120 líneas telefónicas o mediante antenas, en caso de que la información sea emitida por un satélite. Los datos son almacenados y clasificados por dos ordenadores Ciber 120/70 que se turnan en el trabajo, para que siempre quede uno libre que pueda tomar el relevo en caso de avería. Además se cuenta con una información muy especializada que proviene del Centro Europeo de Predicciones a Medio Plazo que dispone en su sede londinense de un potente ordenador al que se puede acceder de forma automática.

Un Falcom M-382 de la casa Fujitsu recopila todos los datos meteorológicos recibidos. Este equipo informático central tiene una memoria RAM de 48 Mb e integra dos CPU que son capaces de realizar más de

El verano español









■ Temperaturas

Los mapas meteorológicos representan las temperaturas medias de julio y agosto. Las zonas de color amarillo registrarán entre 18° y 24 ° C. Las de color naranja serán más calurosas, entre 24° y 30° C. Por su parte, las poblaciones comprendidas en los núcleos verdes oscilarán entre los 12° y 18° C.

■ Precipitaciones

La precipitaciones se miden en milímetros, es decir, número de litros por metro cuadrado. Las zonas azules registrarán más de 100 y las de color naranja será las más secas, menos de 30. El resto de España experimentará valores intermedios. Los colores más oscuros representan los valores extremos.

13.000 operaciones por segundo. Cuando ha logrado descodificar todos los datos recibidos de los Ciber 120/70, los almacena en un disco con capacidad de hasta 27 Gb repartida en 16 volúmenes de 446 Mb cada uno, además de seis unidades de cinta magnética (800, 1.600 y 6.400 bits por pulgada), 16 canales de entrada/salida y un rendimiento estimado de 25 millones de instrucciones por segundo. Este equipo data de principios de los años ochenta y su capacidad es ridícula comparada con la del equipo que lo sustituirá y que será el más potente que exista en nuestro país, ya que podrá realizar 4.000 millones de operaciones por segundo.

La predicción meteorológica en España se realiza en el Instituto Nacional de Meteorología. Allí se reciben los datos a través de 120 líneas telefónicas o mediante antenas que recogen la información del satélite.

Vaticinios exactos

Toda la información que ha descodificado el ordenador se plasmará en mapas que pasarán al departamento de predicción, donde serán cotejados por meteorólogos, verdaderos expertos que confeccionarán un mapa con las previsiones para las próximas horas y días.

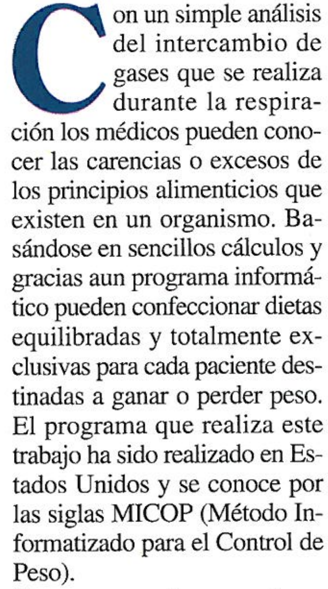
Meteodat es un programa realizado por Soporte y Desarrollo de Software que puede cargarse en cualquier PC con sistema operativo MS-DOS. Permite al usuario que posea un módem tipo Hayes, visualizar en su monitor las predicciones y partes meteorológicos. Todo esto es posible con concectarse con el centro servidor del Instituto Nacional de Meteorología y acceder cada cierto tiempo a un Host Falcom M-382 que facilita los datos meteorológicos previstos para las próximas horas. Dispone además de un sistema de menús que facilitan al usuario determinar la información que desea.

ALONSO DE VIANA-CARDENAS

A MAS BITES, MENOS KILOS

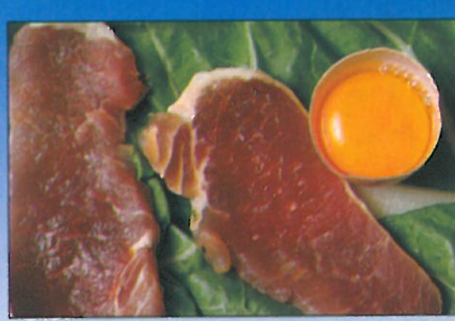
Con el buen tiempo y las vacaciones a la vuelta de la esquina muchas personas empiezan a preocuparse por su línea. Los centros de belleza y, sobre todo, las clínicas de dietética registran un sensible aumento de clientela, empeñada en cambiar su imagen. Para estas necesidades, la informática también ha encontrado la solución.





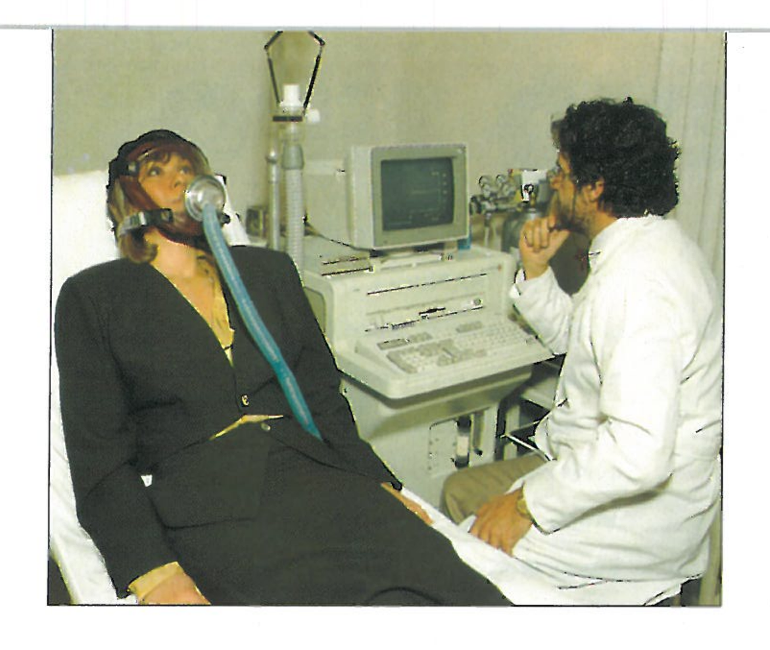
Con un simple análisis del intercambio de gases que se realiza durante la respiración los médicos pueden conocer las carencias o excesos de los principios alimenticios que existen en un organismo. Basándose en sencillos cálculos y gracias aun programa informático pueden confeccionar dietas equilibradas y totalmente exclusivas para cada paciente destinadas a ganar o perder peso. El programa que realiza este trabajo ha sido realizado en Estados Unidos y se conoce por las siglas MICOP (Método Informatizado para el Control de Peso).

El proceso comienza con la recepción de los gases de la respiración del paciente por medio de una mascarilla. Los datos



■ **Mejor a la plancha**

Un 20 por ciento de la dieta debe estar compuesta por proteínas, un elemento fundamental para renovar tejidos y células.



A través de los gases emitidos por la respiración del paciente, el ordenador analiza su metabolismo y establece las carencias o excesos de los princios alimenticios y minerales del mismo.

que aporta el estudio de los mismos se envían a un ordenador (un PC de gama alta) que arrojará una minuciosa información sobre el metabolismo, además de una serie de baremos considerados como ideales, siempre teniendo en cuenta datos sobre la constitución del organismo estudiado, tales como peso, kilocalorías/día y oxígeno necesario.

En manos del doctor

Una vez que se tiene esta información, además de otros datos compilados a través de análisis de sangre y orina, entra en escena el especialista. Su función es crear una dieta que se adecúe a las carencias y excedentes del paciente sobre los valores considerados como óptimos por el ordenador: 20% de grasas, 20% de proteínas y 50% de hidratos de carbono. El dietista reducirá calorías cuando pretenda disminuir el peso y las incrementará en caso contrario, pero siempre atendiendo a que no se produzcan estados carenciales. En principio es aconsejable adelgazar medio kilo por semana para que el organismo se adecúe al nuevo peso y no se produzca flaccidez en los tejidos.

El programa MICOP garantiza la pérdida de peso sin que la salud del paciente corra el más mínimo peligro



Grupos de alimentos

Tras realizar el cotejo de multitud de listados de alimentos, hay que adaptar las preferencias alimenticias de cada individuo a los grupos de alimentos elaborados por el servicio de nutrición de la clínica estadounidense Mayo, que los ha dividido en: carnes, leche y féculas (pan, cereales, vegetales feculentos) y, fruta y verduras. Cada vez que un paciente se somete al proceso hay que poner el sistema a punto, porque su sensibilidad es tal que el humo de un cigarrillo puede alterar datos sobre el metabolismo del enfermo y, como consecuencia, se corre el riesgo de elaborar una dieta incorrecta.

ALONSO DE VIANA-CARDENAS



■ Sano y completo
El pescado es rico en proteínas y grasas y debe ser consumido de dos a tres veces por semana. Es más digestivo y sano que la carne.



■ Preferiblemente integrales
Forman un 50 por ciento de una dieta equilibrada. Deben evitarse las harinas refinadas y optar por las integrales, muy ricas en fibra.



■ Antes de las comidas
Pese a la costumbre, la fruta debe tomarse en ayunas o entre las comidas principales. Sus vitaminas se absorben mejor y engordan menos.

NUEVO TIPO. N

Nuevo Tipo 3 y 5 puertas. Un automóvil diseñado para proteger. Gracias a su estructura reforzada y de deformación programada, a sus barras laterales de protección, ha superado los más severos "crash test". Además, el airbag y los cinturones delanteros con pretensor son una opción que garantiza la seguridad. Nunca el habitáculo y los ocupantes han estado tan protegidos. El interior del Nuevo Tipo es una combinación perfecta entre habitabilidad, la mayor de su segmento, y confort. Según versiones, el equipamiento incluye: elevalunas eléctricos, cinturones regulables en altura, cristales atérmicos, cierre centralizado, retrovisores eléctricos con desem-

DMB&B



Con **Fiat Card** financie cómodamente sus compras o reparaciones en toda la Red Fiat y obtenga descuentos exclusivos en Hoteles y Alquiler de Coches concertados.

NUEVO T

ACIDO SEGURO.

pañador. El aire acondicionado, opcional, asegura un mayor confort climático. La dirección, ligera y precisa, va dotada de asistencia hidráulica a partir de las versiones SX y en el 1.6 S. El ABS, disponible en las versiones GT, SLX y 16 V, asegura en frenadas un perfecto control del vehículo. Los motores, de 1.400 a 2.000 cc, responden enérgicamente a las mayores exigencias de conducción.

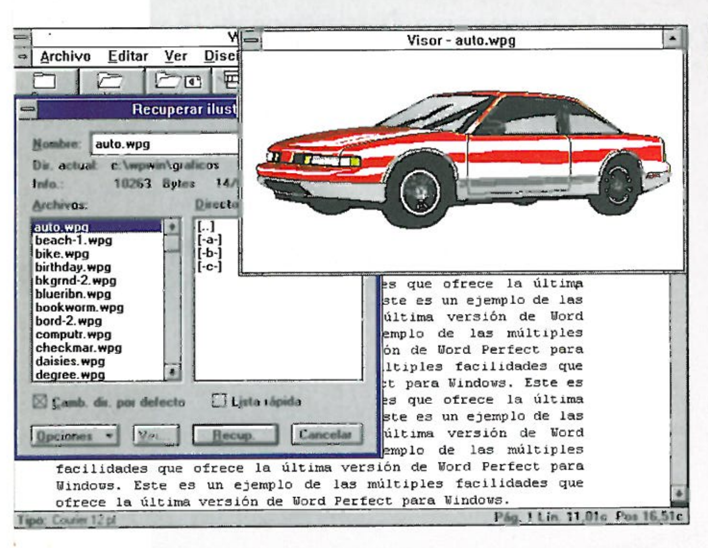
La nueva gama Tipo dispone de 12 versiones en 2 carrocerías, la nueva 3 puertas, brillante y deportiva, y la 5 puertas, confortable y elegante. Todas nacidas bajo el mismo concepto: proteger.

DESDE 1.425.000 PTS.

PRECIO DE LANZAMIENTO PARA PENINSULA Y BALEARES (I.V.A., TRANSPORTE E IMP. DE MATRICULACION INCLUIDOS).

PO. 3 Y 5 PUERTAS.

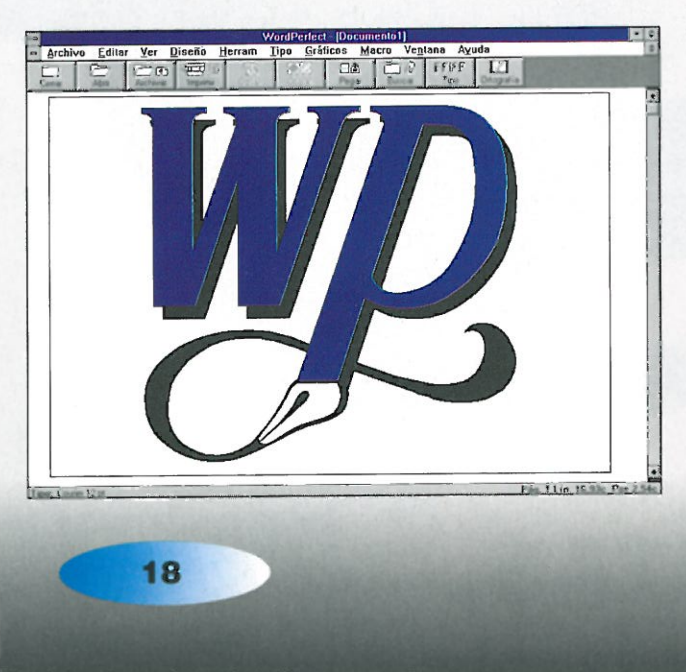




WORDPERFECT 5.2 WINDOWS

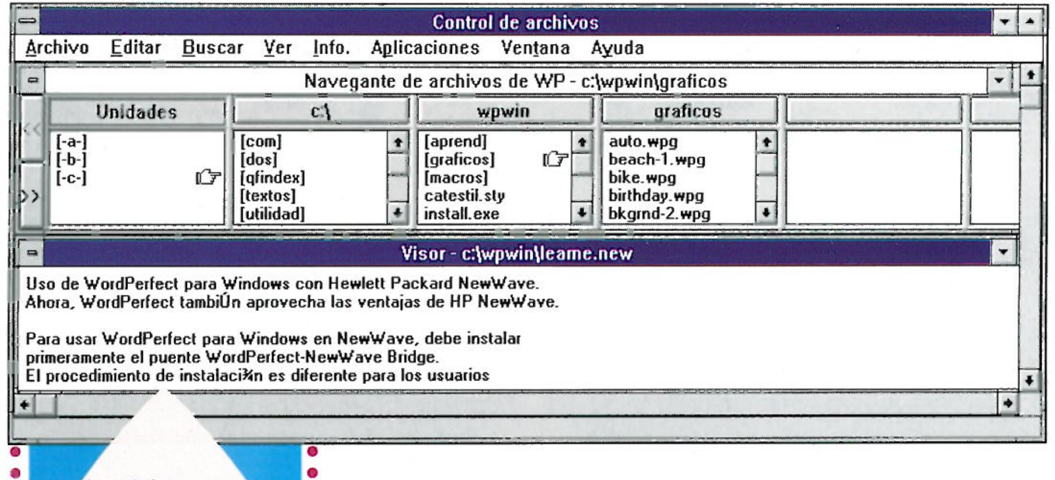
EL LIDER MEJORA SUS CUALIDADES

Su carrocería se parece a la de un 5.1 y hasta el interior es similar, pero cuando arrancamos este procesador de textos se aprecia que han metido un tigre en el motor. Al 5.2 hay que conducirlo firmemente pero con prudencia para sacar todo el provecho a su gran potencia.





Al WorrdPerfect 5.2 hay que tomárselo con más calma que a la versión anterior. El procesador de textos ha ganado en rapidez, una espinita que tenían clavada los usuarios de WP para Windows, que llegaban a pasarse al del DOS cuando la prisa acuciaba. Ahora, con este nuevo *modelo*, la compañía propietaria está dispuesta a colocarse en la parrilla de salida y medirse de igual a igual con otros astros de la edición. Y las ofertas en este campo han subido mucho.



El lavado de cara

Los cambios efectuados en la última versión de este popular procesador de textos son mínimos porque, en realidad, el entorno que se había creado ya era lo suficientemente agradable y cómodo como para aventurarse con inciertas modificaciones. Dando por sentado que WordPerfect es una empresa dedicada principalmente a la elaboración de procesadores de textos y que ésta es su segunda versión para Windows, vamos a dar un paseo por algunas de las nuevas prestaciones que ofrece, recorriendo sus mejoras más destacables.

En pantalla encontramos la regla con un botón marcado con un "100%". Si lo pulsamos podemos trabajar en el monitor con cinco tamaños distintos de página o bien dejar que el programa seleccione la dimensión que considere más idónea, según la medida que tenga el papel con el que trabajamos. Los que tengan un monitor pequeño encontrarán muy agradable leer cómodamente lo que escriben sin tener que cambiar el tamaño del tipo de letra, ya que WordPerfect 5.2 permite aumentos de hasta el 200 por ciento.

La barra de opciones también ha sido mejorada. Ya no tenemos que abrir múltiples ventanas para acceder a las diferentes configuraciones. Ahora basta con situar el puntero sobre la barra y pulsar el botón derecho del ratón para obtener una lista de las distintas configuraciones. La selección la realizamos con el puntero.

Fiel a su política de ahorrar trabajo, las ordenes Cortar y Pegar pueden sustituirse por un simple movimiento del ratón. Una vez marcado el bloque que deseamos cambiar de lugar, podemos trasladarlo hasta donde queramos manteniendo

Archivos

Los que utilicen habitualmente un procesador de textos encontrarán de gran utilidad la aplicación Control de Archivos, que permite borrar, recuperar, imprimir, copiar o examinar el contenido de los documentos. Con el se ahorra tiempo y facilita la tarea de movernos entre los ficheros.





■ Metaarchivo

Permite trabajar con gráficos en formato metaarchivo de Windows de extensión WMF. Este formato tiene la ventaja de que se pueden conseguir imágenes con una gran nitidez, consumiendo menos memoria que en la versión anterior.

apretado el pulsador izquierdo del dispositivo. El pequeño icono que aparece junto al puntero nos indica que llevamos puesto el equipaje.

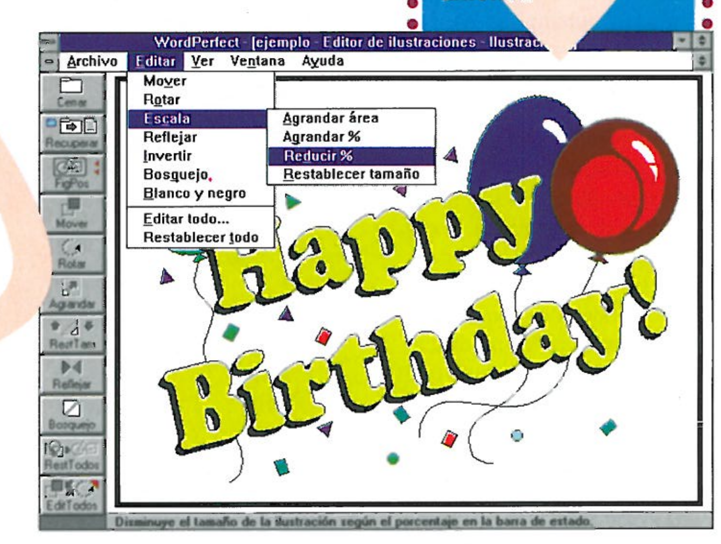
Esta versión permite trabajar con gráficos en formato metaarchivo de Windows de extensión WMF. Este formato tiene la ventaja de que con su uso se consiguen imágenes de gran nitidez, consumiendo menos cantidad de memoria que con el tradicional formato de gráficos de WordPerfect.

Las novedades más interesantes que presenta el WordPerfect 5.2 están relacionadas con la búsqueda de documentos. Si tenemos que localizar palabras o ficheros, este procesador hace todo lo preciso para que consigamos rápidamente nuestro objetivo. La función Encontrar busca entre los nombres de los archivos y entre el contenido de los mismos. Podemos utilizar caracteres comodines (? y *) para no tener que escribir los nombres completos. La interrogación representa cualquier carácter y el asterisco, cualquier combinación de caracteres.

Pero lo más novedoso es la introducción del QuickFinder File Indexer, que permite la creación de un índice de búsqueda sobre un determinado conjunto de archivos. Para comprender su importancia hay que aclarar, en primer lugar, que un índice es una lista ordenada alfabéticamente de todas las palabras

■ Sinónimos

A la hora de escribir un texto ya no tendremos que rompernos la cabeza. El diccionario de palabras afines que incluye esta versión del WordPerfect 5.2 para Windows coniene mayor número de acepciones que la 5.1. Trabajar con ella también resulta más rápido.



El ratón facilita el cambio de lugar de un bloque de texto si mantenemos apretado el pulsador izquierdo



■ Sin faltas

El Diccionario de Ortografía no sólo evita que cometamos errores, también nos ofrece la posibilidad de obtener un amplio abanico de palabras que tienen la misma raíz. Al igual que el Diccionario de Sinónimos esta aplicación es independiente, por lo que se puede ejecutar sin tener que entrar en WordPerfect.

que aparecen en un grupo de archivos, al tiempo que nos ofrece información acerca del documento donde se encuentra la palabra indicada.
Una vez que el QuickFinder File Indexer haya generado un índice, podemos encontrar rápidamente archivos que contengan una palabra o frase en particular. Es cierto que hay otros métodos para realizar esta operación, pero la velocidad obtenida con el *indexador* es sorprendente cuando tenemos gran cantidad de documentos. La rapidez sigue siendo esencial a la hora de competir.
El Control de Archivos ayuda a organizar y a utilizar los archivos que están en diquetes, discos duros e incluso en redes locales. Está aplicación se puede usar para borrar, recuperar, imprimir, copiar o examinar el contenido de los documentos. Al igual que la Revisión Ortográfica y el Diccionario de Sinónimos, este control es una aplicación independiente, por tanto se puede ejecutar sin tener que entrar en WordPerfect.

Selección del papel

El WordPerfect 5.2 nos permite elegir entre las diversas definiciones de papel que ya existen para su controlador de impresora, al tiempo que nos ofrece la posibilidad de añadir otras nuevas o modificar una de ellas. Para que el servicio sea completo incluye una opción que nos permite trabajar con sobres y etiquetas.
Cada versión de WordPerfect cuenta con una definición de papel por defecto, que entra en funcionamiento si el usuario no especifica un tamaño y una clase del mismo. En la versión española, la definición es A4 (210 por 297 milímetros).
La gran ventaja es que si estamos usando el Control de Impresión de Windows, la selección que hagamos desde el 5.2, así como la orientación del papel (si queremos imprimir apaisado o no) tiene preferencia sobre lo determinado en Windows, lo que nos ahorra tener que pasar del procesador a la configuración de impresora para realizar cada cambio.
Las macros son un estupendo

Los 'papeles' de la carpeta



■ Principal
WordPerfect 5.2 para Windows es un procesador potente y fiable que nos permite trabajar sin sobresaltos. En conjunto es una de las mejores herramientas de escritura que existen en este momento en el mercado.



■ Ortografía
El programa de Revisión Ortográfica permite buscar palabras que coincidan con un patrón fonético o con la misma raíz. Podemos utilizarlo con más de un documento abierto; de esta forma evitamos cargarlos uno a uno para revisarlos.



■ Palabras afines
El amplio vocabulario de este procesador facilita la edición de los textos. Basta con colocar el puntero sobre la opción Sinónimos para que el programa nos ofrezca las palabras afines a una que hayamos seleccionado previamente.



■ En orden
El control de archivos ayuda a organizar y utilizar los documentos que están en disquette, discos duros o, incluso, redes locales. Esta aplicación se puede utilizar para borrar, recuperar, copiar o examinar el contenido de un archivo.

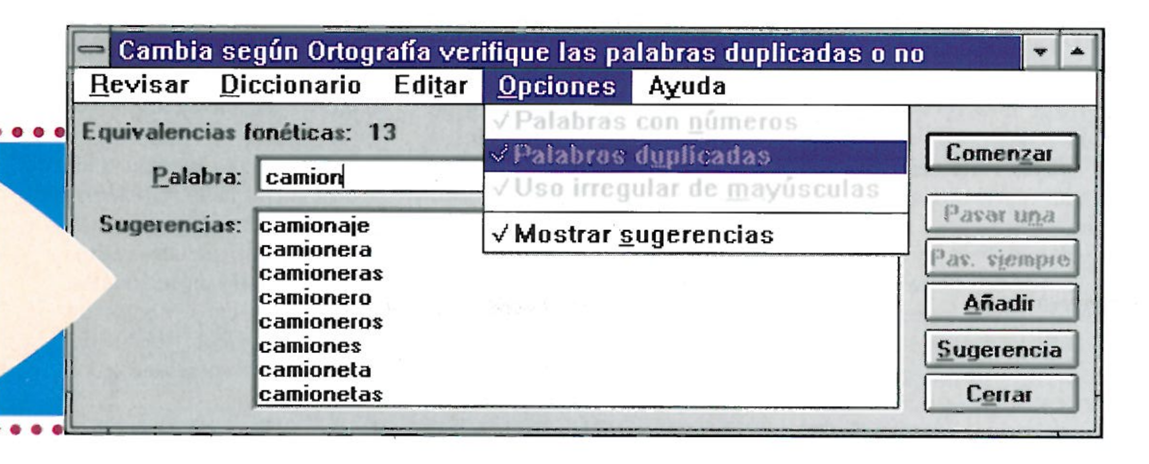


■ Zoom
Los que tengan un monitor pequeño encontrarán muy agradable leer de forma cómoda lo que han escrito sin tener que cambiar el tamaño del tipo de letra. WordPerfect 5.2 permite aumentos de hasta el 200%.



■ Convertidor
Esta utilidad, incluída en la última versión, permite convertir el formato de un texto procedente de otro procesador o bien traducir los documentos de WordPerfect que vayamos a utilizar con otro tratamiento de textos.

Con el colocador de marcos se pueden insertar comandos de programación sin grandes complicaciones

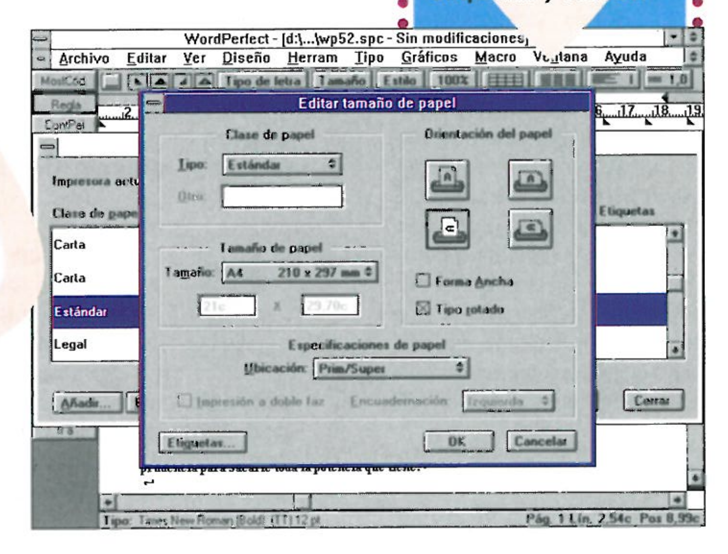




Quick Finder File Indexer permite hallar archivos que contengan una palabra o una frase en paticular

■ **Elegir papel**
Permite elegir entre distintos tamaños de papel que ya existen para su controlador de impresora, al tiempo que nos ofrece la posibilidad de añadir otras nuevas o modificar una de ellas. También se puede trabajar con etiquetas y sobres.

■ **Caracteres**
WordPerfect sigue siendo el líder indiscutible en algunos aspectos de la edición de textos. La nueva versión reafirma esta posición de privilegio en el mercado. El 5.2 para Windows ofrece la posibilidad de emplear varios tipos de letra distintos en un único documento.



atajo que nos permiten introducir órdenes complejas de forma sencilla. Una única instrucción resume un grupo de mandatos y los pone en funcionamiento de una sola vez. Si hasta ahora trabajábamos con la versión 5.1, al cambiar a la 5.2 observaremos que, al principio, las macros no están compiladas; es decir, necesitan ser traducidas a un lenguaje más comprensible para el ordenador. Esto, que relentiza el funcionamiento del procesador, sólo ocurre la primera vez que ejecutemos una macro, no en las siguientes.
Las macros ofrecen otras posibilidades como mostrar cuadros de diálogo; es decir, recuadros con preguntas personalizadas del tipo: "¿quiere ver varios documentos simultáneamente en pantalla?" o "¿desea que los gráficos de este documento se guarden en un archivo anexo?". Estos cuadros permiten flexibilizar el funcionamiento de las macros e introducir modificaciones.

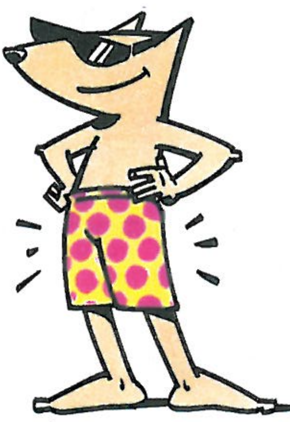


Un poco de todo

El WordPerfect 5.2 permite cosas tan minuciosas como buscar en el texto nombres que comiencen con un espacio. Basta con iniciar la búsqueda oprimiendo Alt + Arriba, Alt + Abajo o F4.
Otra novedad es que podemos utilizar la revisión ortográfica con varios documentos abiertos. Esto evita tener que cargarlos uno a uno para que puedan ser revisados. Aquellos que quieran utilizar los tipos de letra Adobe Type Manager (ATM) ahora lo tienen un poco mas fácil si cuentan con una impresora PostScript. Las impresoras que no sean láser no pueden utilizar los tipos de letra de ATM con controlador de impresora de WordPerfect, a no ser que se utilicen programas de ayuda como el MoreFonts o el PrimeType.
Si lo bueno es sencillo, mejor que mejor. Esto es lo que ha sucedido con el programa de Revisión Ortográfica, que permite buscar palabras que coincidan con un patrón fonético o mostrar todas las palabras del diccionario que correspondan a una determinada raíz.
Con la versión 5.2 se distribuye una copia del Grammatik 5, un corrector que permite analizar sintácticamente la estructura de un texto, descubriendo posibles fallos gramaticales o de construcción. Este programa sería de gran utilidad si, en vez de en inglés, se encontrará disponible en español.
WordPerfect ha logrado solucionar los pequeños problemas de su anterior versión. Es posible que queden algunos puntos susceptibles de ser mejorados, pero ya podemos contar un procesador potente y fiable para trabajar sin sobresaltos.

MANUEL BALLESTERO

Cómo convertirse en un Beach Dog y no morir en el intento.



Así no vas a ninguna parte.



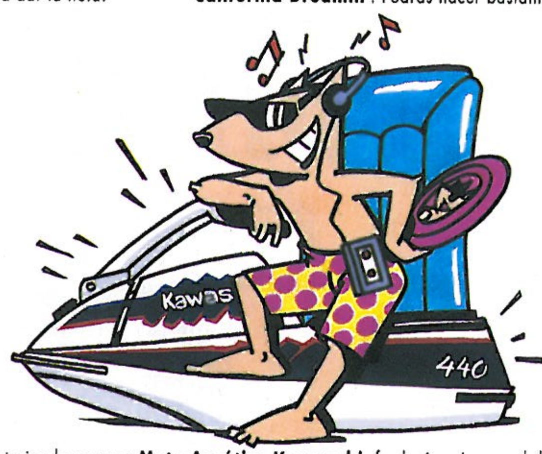
Con uno de los **100.000 Frisbees Extraperrestres** ya puedes empezar a dar la nota.



Si estás CAN-sado, túmbate en una de las **3.000 Colchonetas California Dreamin'**. Podrás hacer bastante el dog.



Conectando tus grandes orejas a uno de los **1.000 Walkman Sony**, serás el rey de la beach.



Motorizado en **una Moto Acuática Kawasaki**, fardarás más que el día que más fardaste de tu vida, que ni te acuerdas de cuándo fue eso.

Con las cintas Sony, rascas y ganas al momento.



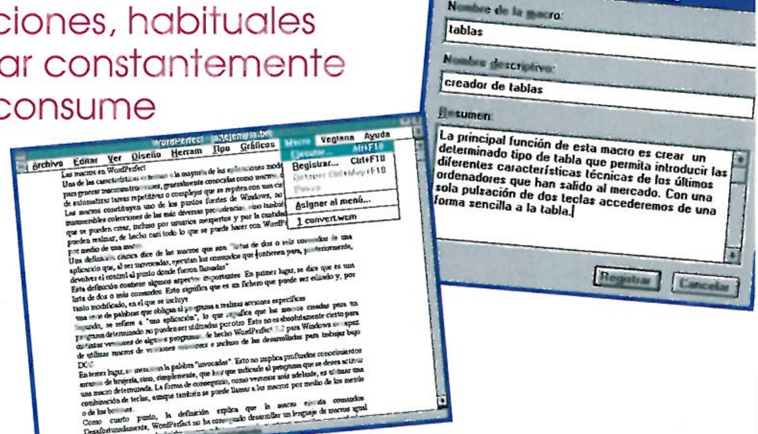
Además de que escucharás mucho mejor todo lo que grabes, ¿cómo te sonaría si ahora todos los packs de 2 y 3 cintas de los modelos UX y HF, llevasen una tarjeta para rascar y ganar todos estos premios? ¡Pues la llevan! Para que tengas más de cien mil oportunidades de convertirte en un Beach Dog de aquí te esPERRO.



Cintas
SONY
Audio

Lo más enrollado de Sony.

Cambiar el tipo de letra, crear índices, pies de página, encabezamientos... Todas estas operaciones, habituales en la edición de textos, requieren teclear constantemente un gran número de comandos, lo que consume los nervios de los usuarios. Si no quiere perder el tiempo ni la paciencia puede recurrir a las socorridas macros; un atajo que permite automatizar tareas complejas que se repiten con frecuencia.



MACROS EN WORDPERFECT

EL CAMINO MAS CORTO

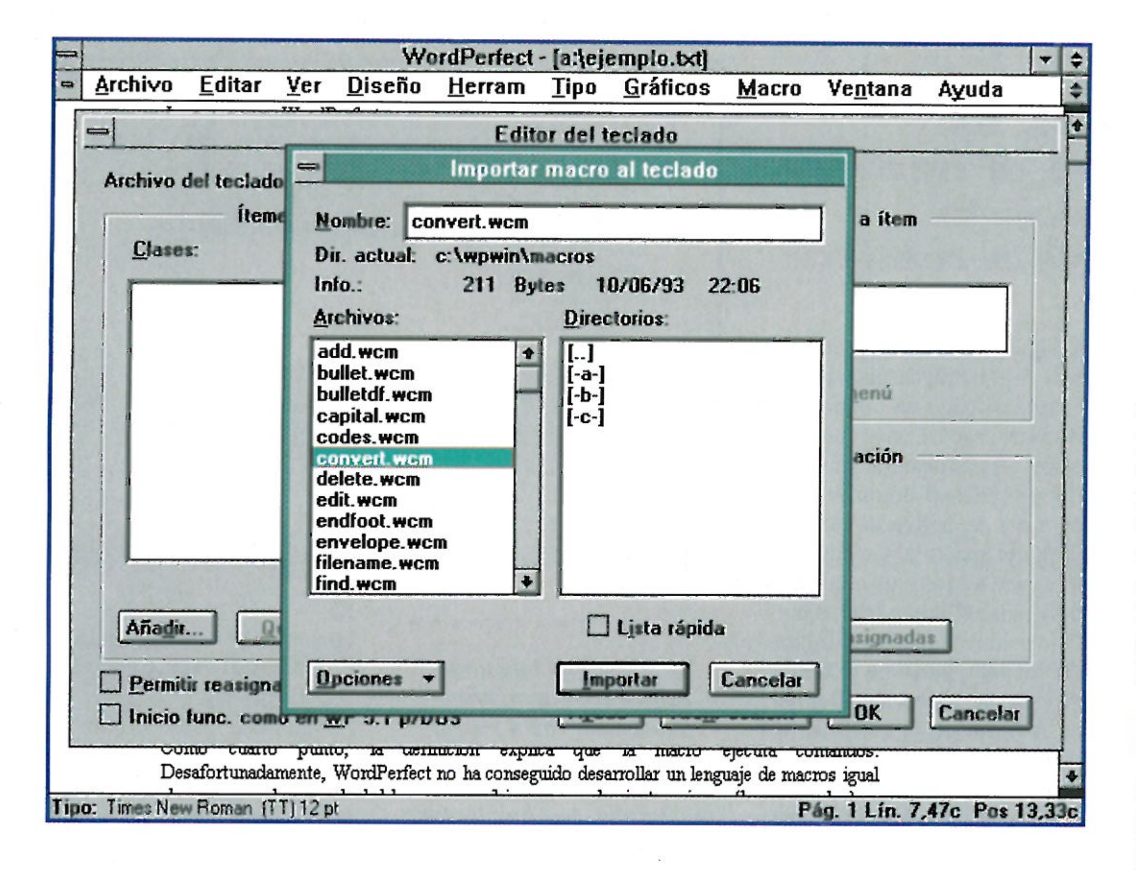
La mayoría de las aplicaciones modernas pueden generar macroinstrucciones, generalmente conocidas como macros, destinadas a automatizar tareas complejas. Su sencillez de programación las pone al alcance de los usuarios más inexpertos, al tiempo que permiten simplificar casi todas las operaciones de WordPerfect.

Una definición clásica señala que las macros son "listas de dos o más comandos de una aplicación que, al ser invocadas, ejecutan los comandos que contienen para, posteriormente, devolver el control al punto donde fueron llamadas".

Una macro, por definición, es un fichero que puede ser modificado y que incluye una serie de palabras que obligan al programa a realizar acciones específicas. Cuando se habla de aplicación se refiere a que las macros creadas para un programa determinado no pueden ser utilizadas por otro. Sin embargo, el WordPerfect 5.2 para Windows es capaz de utilizar macros de versiones anteriores o desarrolladas para trabajar bajo DOS. Según la defınción, es necesario indicar al programa que se desea activar una macro determinada. Esto se consigue con una combinación de teclas, aunque también se puede llamar a las macros por medio de menús o botones. La definición explica que la macro ejecuta comandos. Desafortunadamente, WordPerfect no ha conseguido desarrollar un lenguaje de macros similar al lenguaje hablado, pero las instrucciones (los comandos) se parecen lo suficiente como para que memorizarlos no sea difícil. Finalmente, en la explicación se dice que, tras cumplir su cometido, la macro devuelve el control al punto desde donde fue llamada; es decir permite al usuario volver a trabajar con su documento.

La forma más cómoda y sencilla de crear una macro es con el ratón y los menús

Con el editor de teclado se puede asimilar una combinación de teclas a una macro. Para ello hay que tener en cuenta que en WordPerfect para Windows no se puede utilizar la tecla Alt sino Ctrl.



El usuario no siempre tiene que crear las macros. WordPerfect tiene instaladas una gran variedad de ellas que facilitan las funciones básicas de edición de textos.

En WordPerfect se pueden crear macros con el ratón y los menús o utilizando el lenguaje de macros. La primera forma es la más sencilla. Seleccione el comando Registrar en el menú Macro e inmediatamente aparecerá una ventana de diálogo que solicita la introducción del nombre, la descripción y un resumen de la macro. Tan sólo es imprescindible dar un nombre a la macro para que se almacene en un archivo (recuerde que WordPerfect se encarga automáticamente de añadir la extensión .WCM). El nombre tiene que describir las funciones de la macro (por ejemplo, "cabecera .wcm") para que al usuario le resulte fácil reconocerla. Una vez hecho esto pulse el botón Registrar. Esto hará que en la barra de estado de la parte inferior de la pantalla aparezca el mensaje Registrando una macro.

Lo siguiente es indicar al programa lo que se desea hacer. Para ello, basta con realizar las acciones como si se estuviese trabajando normalmente. Por ejemplo, si de lo que se trata es de crear un encabezamiento para cartas, habrá que ir al principio del documento, teclear, por ejemplo, Juan García López, pulsar Retorno, escribir Director General, volver a pulsar Retorno y, finalmente, teclear Promotosa. Una vez hecho esto, hay que seleccionar el comando Detener del menú Macro y la operación habrá finalizado.

Elegir un nombre

Si la macro no está compilada, el usuario debe volver al menú Macro y seleccionar Ejecutar. Una vez hecho esto hay que seleccionar o escribir el nombre de la macro que se acaba de crear y Ejecutar.

El paso siguiente es asignar una combinación de teclas o, si se desea, un botón a la macro que se ha creado. También es posible incluirla en el menú Macro. Para asignar una combinación de teclas a una macro en WordPerfect para Windows hay que tener en cuenta una importante diferencia respecto a la versión

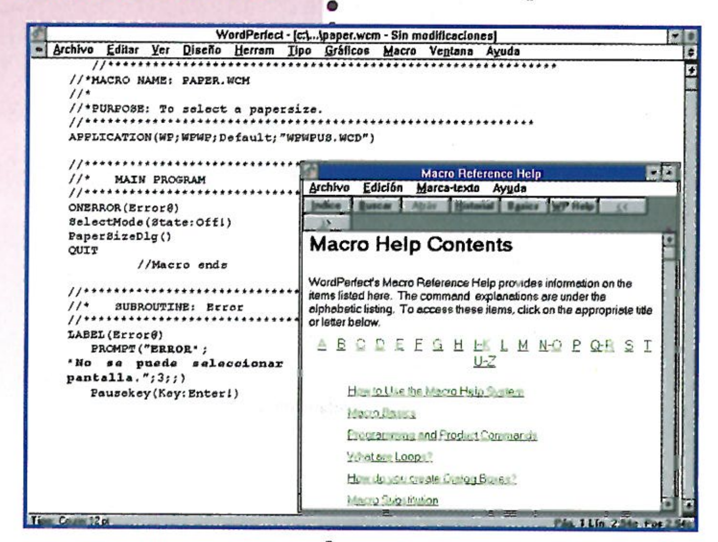
Otro tipo de lenguaje

El lenguaje de macros se basa en una serie de comandos que se pueden agrupar bajo un único nombre, con el fin de llevar a cabo una serie de acciones de una forma sencilla y concisa.

En WordPerfect se puede asignar una combinación de teclas a una macro para facilitar, de esta forma, la ejecución de órdenes.

Bajo WordPerfect se pueden crear macros de forma sencilla y cómoda.

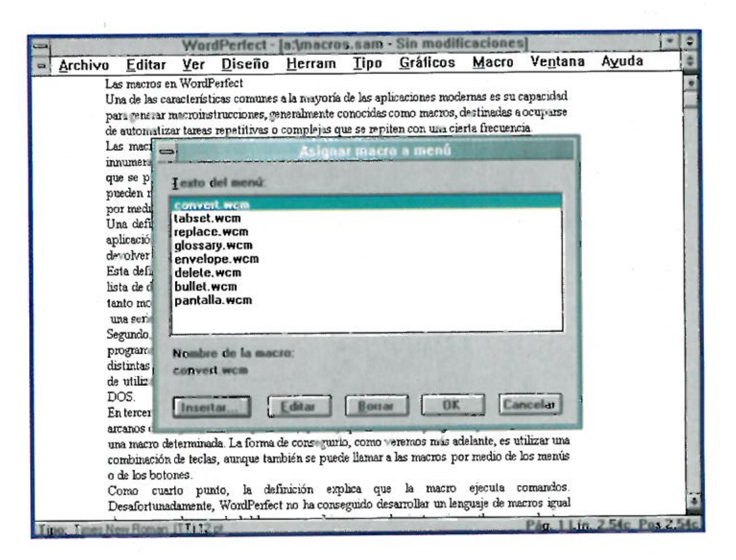
En la ilustración de la derecha se puede observar el listado de una macro, con las diferentes instrucciones que han sido utilizadas para crearla y acompañada de una ventana de ayuda en la que se indica su funcionamiento. Se trata, pues, de un complejo lenguaje en el que el procesador de textos funciona como un intérprete generando unos comandos que, de no existir, pondría muy difíciles las cosas a los usuarios que careciesen de los conocimientos básicos.



Cuando 'bauticemos' a una macro, es conveniente que el nombre tenga relación con la función que vaya a realizar

para DOS: no se utiliza la tecla Alt (que se emplea para acceder directamente a ciertos comandos), sino la tecla Ctrl. Elija Preferencias del menú Archivo y luego el comando Teclado. En la ventana de diálogo que aparece, seleccione crear. Esto le conduce a la ventana Editor del teclado. Pulse entonces la combinación que desee asignar, por ejemplo "Ctrl + C", y ésta aparecerá en el campo Tecla que está en la parte de Cambio de asignación. Si la combinación ya estuviese asignada a otra macro o comando, WordPerfect lo indicará en el campo Actual. En este caso deberá decidir si cambia o no la asignación y, en este último supuesto, tendría que seleccionar otra combinación.

El siguiente paso es elegir Macros en el botón desplegable de Clases, situado en la parte de ítems asignables, en la zona superior izquierda de la ventana. Luego pulse el botón Añadir para que se active la ventana Importar macro al teclado, seleccione la macro que ha creado y pulse el botón Importar. De vuelta en la ventana Editor del teclado, presione el botón Asignar de la sección Cambio de Asignación y, finalmente, pulse OK. Al aparecer la ventana Archivar archivo de teclado, hay que escribir el nombre de esta nueva configuración y pulsar Archivar en ella. Esta nueva configuración se almacena y aparece como activa hasta que usted decida lo contrario. Pulse de nuevo OK y regresará a la ventana Teclado. Pulse de nuevo OK y regrese al documento.



Una vez que hayamos asignado una macro al menú sólo resta pulsar Insertar. En la nueva ventana que aparecerá en la pantalla, hay que teclear el nombre de la macro , pulsar OK y la operación habrá finalizado.

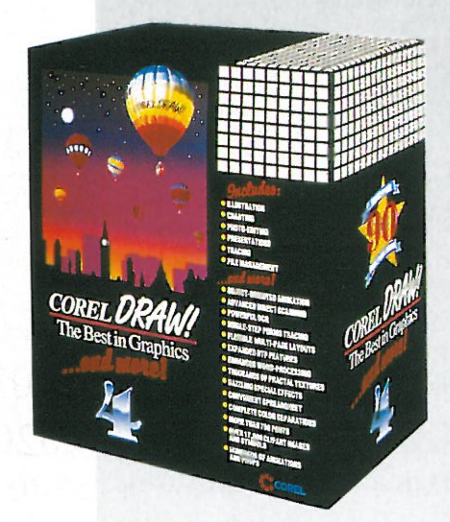
Asignar una macro a un menú comienza con la elección Asignar en el menú Macro. En la ventana Asignar macro a menú, pulse Insertar y en la nueva ventana que aparece teclee el nombre de la macro y el texto que aparecerá en el menú (un máximo de 30 caracteres). Pulse OK y la operación habrá finalizado.

La barra de botones es el tercer medio para ejecutar una macro. Para asignar un botón a una macro hay que seleccionar Especificar barra de botones en el menú Ver y luego pulsar Editar para activar la ventana de diálogo Editar barra de botones. Se elige Asignar macro a la barra de botones, se elige la macro deseada y se pulsa Asignar y, finalmente OK en la ventana Editar barra de botones.

Como ya hemos mencionado, las macros se pueden crear y editar por medio de la utilización de comandos de WordPerfec. Para ello basta con abrir el fichero de instrucciones y modificarlas según las necesidades del usuario. El inconveniente es que hay que dominar el lenguaje y la sintaxis de macros, lo que lo hace más complejo para los novatos.

WordPerfect - [a:\macros.sam - Sin modificaciones]
Archivo Editar Ver Diseño Herram Tipo Gráficos Macro Ventana Ayuda
Asignar macro a menú
Texto del menú:
Ítem del Menú de editar macros
Nombre de la macro:
convert.wcm
Texto del menú:
convert.wcm
OK Cancelar
Insertar... Editar Borrar OK Cancelar
Tipo: Times New Roman (TT) 12 pt Pág. 1 Lín. 2,54c Pos 2,54c

EDUARDO MENÉNDEZ



Corel perfecciona al líder

Corel Corporation ha anunciado el próximo lanzamiento de Corel 4.0, una nueva versión del paquete gráfico líder del mercado. Este producto ha desarrollado notablemente las librerías ya existentes en su antecesor, la versión 3.0, y ofrece unos 750 tipos diferentes de letra, alrededor de 18.000 imágenes listas para ser utilizadas y un total de 125 animaciones.
Además, Corel 4.0 incluye un completo paquete de aplicaciones: Corel Draw, para el diseño e ilustraciones de tipo vectoriales; CorelPhoto-Paint, que edita y pinta imágenes bitmap; CorelShow, que convierte imágenes bitmap en vectoriales y CorelMosaic, que administra visualmente archivos gráficos. Además se ha añadido una nueva aplicación, CorelMove, que consiste en animaciones en dos dimensiones con sonido, ideal para presentaciones.
Su instalación requiere aproximadamente 32 megabytes de espacio en el disco duro. Computer 2000, distribuidor autorizado de los productos Corel Corporation, ha anunciado que habrá versiones para Windows y para Windows NT.

Dextra, la digitalización más precisa

La firma Dextra Technology Corporation, acaba de sacar al mercado un escáner plano que proporciona a los usuarios de PC y Macintosh digitalizaciones en color real. El Dextra Page DF-1200 visualiza imágenes en 18 segundos; menos de la mitad de tiempo de lo que invierten otros escáneres planos. El aparato se suministra con el software necesario para trabajar en color: los programas Photo Plus (para la versión de compatibles PC) y Adobe Photoshop (para la versión Macintosh).
El escáner ofrece utilidades para trabajar de forma sencilla con un total de 16 millones de colores y hasta 156 niveles de grises. Además, realiza un calibrado automático de sombras, que ajusta la digitalización y optimiza el resultado de salida. Puede digitalizar con una gran variedad de tamaños como Legal (8'5 x 14) y guardarlos en formatos gráficos a los que pueden acceder con toda facilidad otros programas de retoque fotográfico o autoedición.



El escáner ofrece utilidades para PC y Macintosh que trabajan con un total de 16 millones de colores y hasta 156 niveles de grises, además de una gran variedad de tamaños.

Apple aumenta su familia

La popular familia de ordenadores portátiles Apple ha crecido con la aparición del PowerBook 180C y el PowerBook 145B. El primero ofrece un ángulo de visión sustancialmente más amplio que la generación anterior. Esto permite que el usuario pueda ver perfectamente los gráficos y los textos que aparecen en la pantalla, aunque no tenga una línea de visión directa de la misma; una gran ventaja para aquellos que desean compartir la información del ordenador con otras personas que se encuentren alrededor. Su hermano pequeño, el PowerBook 145B es un modelo básico que ofrece las características esenciales de un ordenador portátil a muy bajo precio.
Ambos ordenadores conservan el clásico diseño compacto de Apple e incorporan un pequeño trackball integrado en una confortable superficie destinada al reposamanos. "Hemos proporcionado a los clientes un mayor rendimiento y mejor tecnología en pantalla, a precios más agresivos. El consumidor ha de elegir el modelo que mejor se adapte a sus necesidades de trabajo y presupuesto", asegura Randy Battat, vicepresidente de Informática Portátil.





Golpe a la piratería

En Estados Unidos, Microsoft ha ganado el primer round contra la empresa U-TOP Printing, a quien acusa de piratería y de violar sus derechos de copia y registro. El juez federal que lleva el caso, Eugene F. Lynch, ha dictaminado la congelación de cerca de un millón de dólares de la sociedad demandada.
Microsoft inició acciones judiciales contra U-TOP Printing el pasado mes de septiembre, cuando la policía requisó más de 150.000 copias falsas del MS-DOS 5.0 fabricadas y distribuidas por U-TOP. El valor estimado en el mercado de esta incautación superaba los nueve millones de dólares.
"Al imponer un mandato preliminar que congela los bienes, el juez ha afirmado, de una manera indirecta, que la posición de nuestra empresa probablemente prevalecerá al final del juicio", declaró Jim Lowe, letrado de Microsoft.

Nuevas Galerías informáticas



Galerías Preciados ha creado la empresa filial GP informática, dedicada a la comercialización de productos de alta tecnología doméstica, tanto en su vertiente de ocio como de educación. Para ello ha firmado acuerdos de distribución con las compañías más prestigiosas de informática, telefonía y videoconsolas, como Dell, Nintendo, Sega y Hewlett-Packard.
La inversión, de más de 300 millones de pesetas, la han realizado la cadena de grandes almacenes, en un 70 por ciento, y la sociedad Exec, cuyo presidente, Antonio Alemán Torres, comparte la jefatura con GP informática.
El objetivo de esta sociedad es ofrecer a los clientes de Galerías Preciados el mejor servicio personalizado en informática y suministrar equipos preinstalados a medida. Además, los grandes almacenes han puesto en funcionamiento una línea telefónica directa, donde los usuarios podrán encontrar respuesta a sus preguntas.
Durante el mes de junio, GP informática ha inaugurado tiendas especializadas en once centros de Galerías Preciados y la nueva empresa tiene previsto ampliar este servicio a la mayoría de los centros de la cadena antes de finales del mes de noviembre.



Borland Office en castellano

La alianza estratégica entre Bordland y WordPerfect ya ha dado sus frutos. Borland Office ya está disponible en castellano y la oferta incluye el procesador de textos WordPerfect 5.2, la hoja de cálculo Quattro Pro 1.0 y la base de datos Paradox 1.0. El producto marca un hito en la historia de la industria del software. Por primera vez dos de los mayores fabricantes mundiales unen sus fuerzas para comercializar un conjunto completo de aplicaciones que funcionan en el entorno Windows. Borland Office tiene un precio de venta recomendado de 89.900 pesetas, pero durante un periodo limitado de 90 días podrá adquirirse por 69.000 pesetas. Además cualquier usuario podrá actualizarse por 49.900 pesetas o 59.900 transcurrido el periodo inicial.
Pasado el verano, WordPerfect lanzará un Workgroup Extensión Pack para Windows, que incluirá un correo electrónico, un coordinador de agendas, un paquete para presentaciones gráficas y permitirá la creación y gestión de formularios.

super BAZAR INFORMATICO

De impresión

Tan cómoda de transportar como un notebook, esta impresora portátil HP Deskjet de Hewlett Packard es capaz de trabajar a una velocidad de tres páginas por minuto (incluso con transparencias), y aunque su tecnología es de chorro de tinta, reproduce con una calidad similar a las impresoras láser. Su peso es inferior a los dos kilos y se alimenta por red o mediante baterías recargables.
Precio: 50.000 pesetas.

Telebúsqueda

Nunca se pierde el contacto con este terminal de comunicaciones vía radio. Por su diseño compacto y autónomo, está recomendado especialmente para vehículos. Este terminal, de la empresa Radiocom opera con radios convencionales o trunking (canales privados como las radioemisoras de taxi o los servicios de emergencia).
Se puede programar en lenguaje "C" mediante un teclado y las distintas órdenes y los mensajes son visualizados de forma clara y cómoda en su display.
Precio: 135.000 pesetas.



Sin película

Fotografía de forma totalmente automática y funciona sin necesidad de carrete. Sin embargo, la verdadera característica original de esta cámara fabricada por la empresa Logitech radica en su capacidad para transferir imágenes a un PC. Mediante un software especial, el ordenador puede almacenarlas, editarlas, visualizarlas y sacarlas por impresora.
Precio: 65.000 pesetas.



Potencia de bolsillo

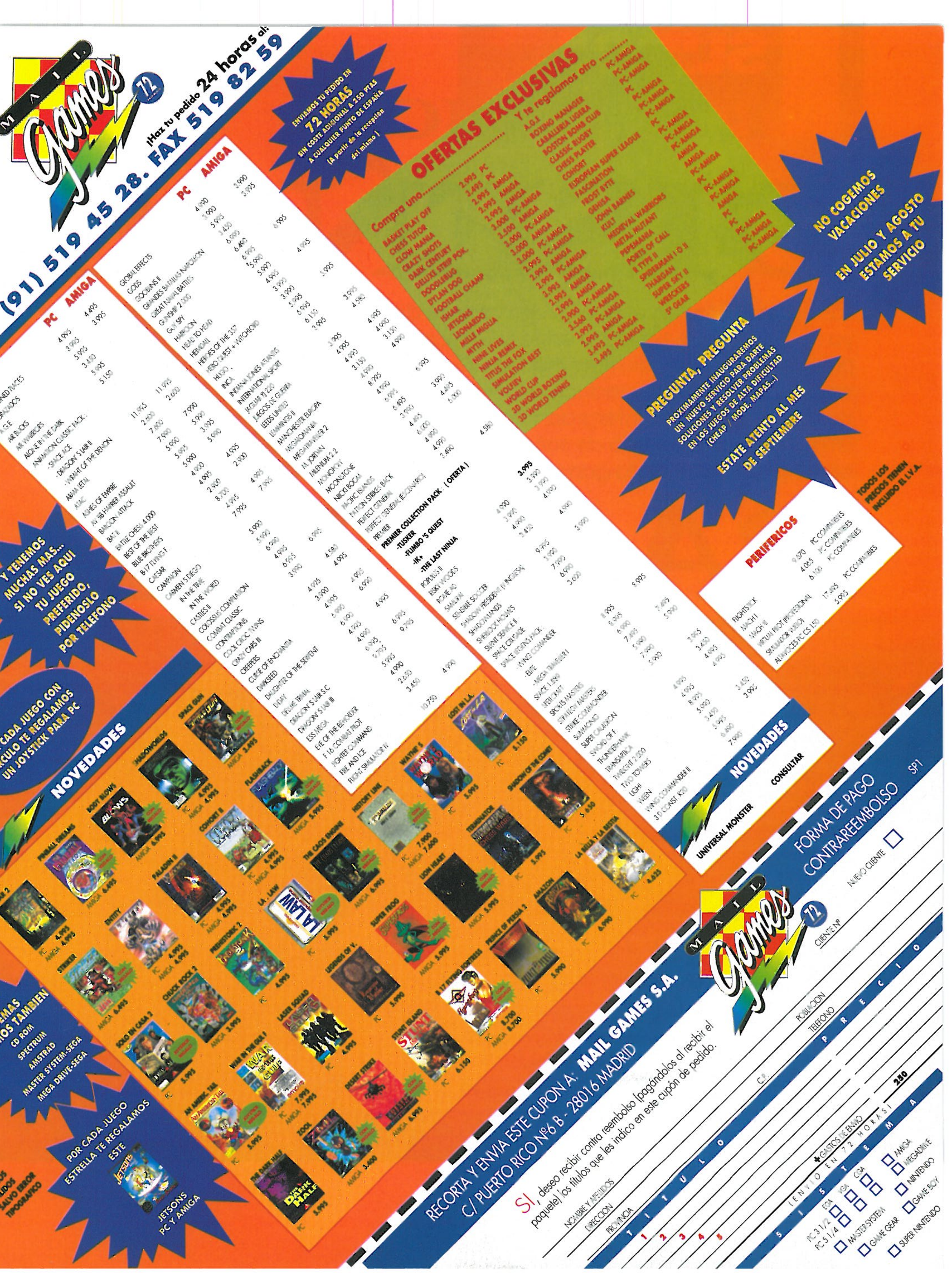
El HP 100 LX es una prolongación de los PC de sobremesa. Este ordenador, de tan sólo 310 gramos, surgido fruto de un acuerdo entre Hewlett Packard y Lotus, supondrá una ayuda para los usuarios de correo electrónico y software de información personal. Su pantalla de 80 x 25 caracteres ofrece una función de zoom que muestra aplicaciones en tres tamaños.
Precio: 147.000 pesetas.



Por encima de todo

Ganar espacio en el despacho se ha convertido en una necesidad para todos los usuarios de ordenadores. El brazo extensible y giratorio 2002 de Sunnyline consigue que el ordenador no reduzca el espacio disponible en la mesa de trabajo. Se adapta a cualquier modelo y soporta hasta 25 kilos de peso. Está construido en acero y se fija con un único punto de apoyo sobre cualquier tipo de superficie.
Precio: 11.500 pesetas.

Los precios de los artículos que se muestran en esta sección son orientativos.



MAIL Games 72
¡Haz tu pedido 24 horas al:
(91) 519 45 28. FAX 519 82 59
ENVIAMOS TU PEDIDO EN 72 HORAS SIN COSTE ADICIONAL A 250 PTAS A CUALQUIER PUNTO DE ESPAÑA (A partir de la recepción del mismo)
OFERTAS EXCLUSIVAS
Compra uno... Y te regalamos otro ...
BASKET PLAY OFF 2.995 PC — A.O.F. PC-AMIGA
CHESS TUTOR 3.495 PC — BOXING MANAGER PC-AMIGA
CLOW MANIA 2.995 AMIGA — CABALLERIA LIGERA PC-AMIGA
CRAZY SHOTS 2.995 AMIGA — BOSTON BOMB CLUB PC
DARK CENTURY 2.995 AMIGA — CLASSIC RUGBY PC-AMIGA
DELUXE STRIP POK. 3.000 PC-AMIGA — CHESS PLAYER PC-AMIGA
DOODLEBUG 3.500 AMIGA — COHORT AMIGA
DYLAN DOG 3.000 AMIGA — EUROPEAN SUPER LEAGUE PC
FOOTBALL CHAMP 3.000 PC-AMIGA — FASCINATION PC-AMIGA
ISHAR 2.995 PC-AMIGA — FROST BYTE AMIGA
JETSONS 2.995 PC-AMIGA — GEHISA PC-AMIGA
LEONARDO 2.995 AMIGA — JOHN BARNES AMIGA
MILLE MIGLIA 2.995 AMIGA — KULT PC
MYTH 2.995 AMIGA — MEDIEVAL WARRIORS AMIGA
NINE LIVES 2.995 PC-AMIGA — METAL MUTANT AMIGA
NINJA REMIX 1.560 PC-AMIGA — PEPEMANIA PC
TITUS THE FOX 2.995 PC-AMIGA — PORTS OF CALL PC-AMIGA
SIMULATION BEST 2.995 PC-AMIGA — R-TYPE II PC-AMIGA
VOLFIEV 3.495 PC-AMIGA — SPIDERMAN I O II AMIGA
WORLD CUP 2.495 PC-AMIGA — THARGAN PC
3D WORLD BOXING — SUPER SKY II PC
3D WORLD TENNIS — WRECKERS PC-AMIGA
5º GEAR PC-AMIGA
NO COGEMOS VACACIONES
EN JULIO Y AGOSTO ESTAMOS A TU SERVICIO
PREGUNTA, PREGUNTA
PROXIMAMENTE INAUGURAREMOS UN NUEVO SERVICIO PARA DARTE SOLUCIONES Y RESOLVER PROBLEMAS EN LOS JUEGOS DE ALTA DIFICULTAD (CHEAP / MODE, MAPAS...)
ESTATE ATENTO AL MES DE SEPTIEMBRE
TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
PC AMIGA
PREMIER COLLECTION PACK (OFERTA) 3.995
-TUSKER
-FLIMBO'S QUEST
-IK+
-THE LAST NINJA
PERIFERICOS
FLIGHTSTICK 9.570 PC COMPATIBLES
MACH I 4.065 PC COMPATIBLES
MACH III 6.100 PC COMPATIBLES
VIRTUAL PILOT (PROFESIONAL) 17.495 PC COMPATIBLES
SIMULADOR (VIDEO) 5.995
ALTAVOCES PC CS 150
Y TENEMOS MUCHAS MAS... SI NO VES AQUI TU JUEGO PREFERIDO, PIDENOSLO POR TELEFONO
POR CADA JUEGO CON ... TE REGALAMOS UN JOYSTICK PARA PC
NOVEDADES
UNIVERSAL MONSTER — CONSULTAR
TENEMOS ... TAMBIEN: CD ROM, SPECTRUM, AMSTRAD, MASTER SYSTEM-SEGA, MEGA DRIVE-SEGA
POR CADA JUEGO ESTRELLA TE REGALAMOS ESTE JETSONS PC Y AMIGA
SALVO ERROR TIPOGRAFICO
RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: MAIL GAMES S.A.
C/ PUERTO RICO Nº6 B - 28016 MADRID
SI, deseo recibir contra reembolso (pagándolos al recibir el paquete) los títulos que les indico en este cupón de pedido.
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION
PROVINCIA
C.P.
POBLACION
TELEFONO
CLIENTE Nº
NUEVO CLIENTE
FORMA DE PAGO CONTRAREEMBOLSO
SP1
TITULO
1 2 3 4 5
PRECIO
+ GASTOS DE ENVIO (ENVIO EN 72 HORAS) 250
SISTEMA
PC 3 1/2 PC 5 1/4 EGA VGA CGA AMIGA MEGADRIVE MASTER SYSTEM GAME GEAR NINTENDO GAME BOY SUPER NINTENDO

DISEÑOS BAJO PAR

Los especialistas en el diseño de campos de golf ya no tienen que navegar entre una marea de planos y operaciones matemáticas. El ordenador simplifica su trabajo y reduce al mínimo la posibilidad de error. Intergraph ha lanzado el último grito en este tipo de software con la comercialización de la gama Golf Course Design.

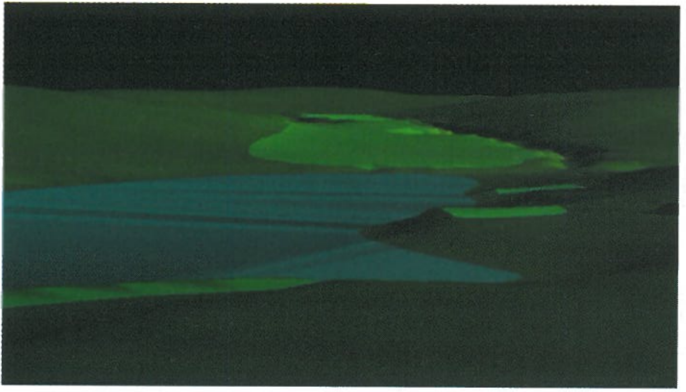


Hasta la introducción de la informática en el diseño de los campos de golf, los ingenieros tenían que romperse la cabeza para establecer los movimientos de tierras, el trazado y las escorrentías del terreno. Un ligero fallo en los cálculos no sólo disminuía la espectacularidad del campo, sino que también aumentaba en muchos ceros el coste final de la construcción con el consiguiente disgusto del cliente que veía como, a veces, se llegaba a duplicar el presupuesto inicial.

Los ordenadores han venido a solucionar estos problemas reduciendo al mínimo la posibilidad de error. El último grito en este tipo de software lo ha lanzado Intergraph con su gama Golf Course Design, que permite el diseño automatizado de los campos de golf: facilita la ardua tarea de capturar datos topográficos, mejora la exactitud de cada fase de trabajo y permite presentar las distintas ofertas a los clientes en imagen fija o animada.

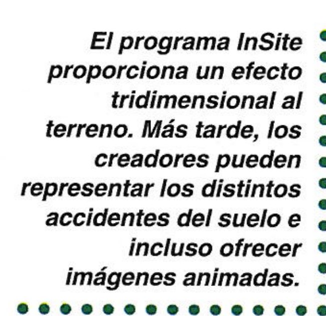
El programa, que requiere una estación de trabajo Risc, simplifica la labor de diseño desde el primer momento. Cuando un cliente entra en contacto con una empresa de arquitectos especializada en la construcción de campos de golf, los creativos se ponen manos a la obra. Lo primero que realizan es el diseño, que siempre ha de adaptarse a las condiciones naturales del terreno; más tarde entran de lleno en la construcción del campo y su tarea termina con la instalación de servicios auxiliares, como cafeterías, vestuarios, guarderías o clubes sociales.





Una vez que el diseño ya está perfilado y adecuado a las características del terreno donde se va a construir el campo, el programa ModelView se encarga de dar los últimos retoques.





El programa InSite proporciona un efecto tridimensional al terreno. Más tarde, los creadores pueden representar los distintos accidentes del suelo e incluso ofrecer imágenes animadas.

El bosquejo de los contornos del futuro campo de golf se pinta a mano. Más tarde Golf Course Design digitaliza el boceto en el computador con el apoyo del programa Microstation. El sistema permite establecer una red para que varios arquitectos compartan datos gráficos y perfeccionen el dibujo en tiempo real. De este modo los técnicos ahorran tiempo y el cliente, dinero.

El programa InSite proporciona el efecto tridimensional del terreno y del diseño de los contornos, al tiempo que captura los datos topográficos del campo. Calcula, por ejemplo, la cantidad de riego que precisa y las escorrentías, para evitar que se formen charcos, algo imperdonable en un campo de golf. Pero lo más importante es que permite hacer un estudio de los movimientos de tierra para equilibrar el desmonte y el terraplén. Crear un campo es como realizar una escultura, aseguran los especialistas; requiere modelar sutilmente el paisaje creando vaguadas y lomas.

Pero estos cambios de tierras no deben exigir que las máquinas se desplacen muy lejos; es decir, si se cava un terraplén, cerca de él ha de elevarse un montículo con la finalidad de que no se disparen los costes. Gracias al Insite de Golf Course Design, estos cálculos se efectúan con gran precisión. Algo fundamental si tenemos en cuenta que en un campo de golf se mueve una media de 200.000 metros cúbicos de arena y que trasladar un metro cúbico cuesta aproximadamente 200 pesetas.

Una vez que el diseño ya está perfilado y adecuado a las características del terreno donde se va a construir el campo, con el programa ModelView los arquitectos pueden realizar los últimos retoques.

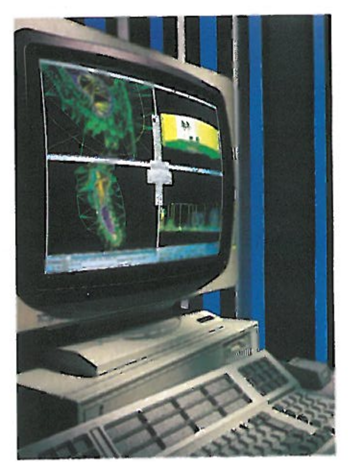
El programa permite representar los distintos accidentes del suelo: podemos ver cómo quedan los *greens* y *bunkers* o si hay que añadir árboles y lagos. Todo ello, además de dotar al proyecto de un mayor realismo, es muy útil de cara a los clientes, ya que éstos no sólo están preocupados por los costes, también tienen interés en ver cómo va a quedar el campo que han encargado construir.

En caso de que el arquitecto desee incorporar al proyecto detalles de campos de golf ya construidos, el programa InSite le permite escanear y fundir fotografías. Para que la entrada de datos desde el escáner sea correcta y con una calidad alta, Golf Course Design incluye el programa DP/Estudio que evita el granulado y la falta de definición de las imágenes.

MAR COHNEN

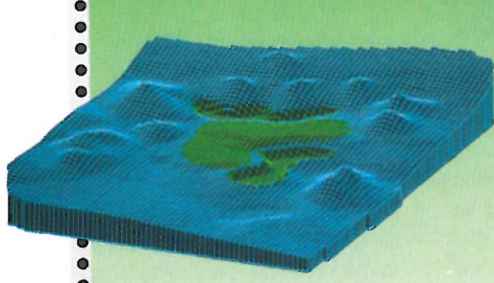


Golf Course Design captura los datos topográficos del campo y calcula, por ejemplo, la cantidad de riego y las escorrentías que precisa para evitar que se formen charcos.



Diseñar un campo es como modelar una escultura





De la pantalla al hoyo

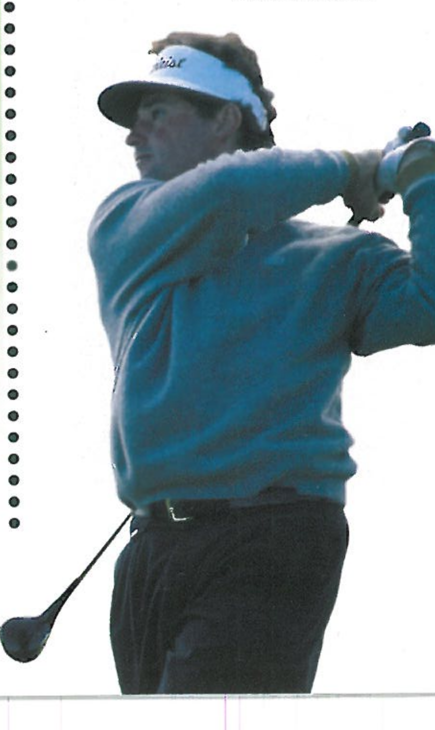
El campo madrileño de Retamares ha sido diseñado por IGD con ayuda de los ordenadores. Abajo se puede apreciar la creación informática del 'green' del hoyo 16. Sin apenas cambios, en la foto superior se ve el diseño definitivo.

Aprendiz de arquitecto

Gran Bretaña, Australia y Estados Unidos han sido pioneros en la utilización del ordenador para el diseño de campos de golf. La empresa australiana Marsh Watson Pry Ltd., por ejemplo, ha realizado con la ayuda de la informática decenas de campos en su país, así como en Japón Malasia y Tailandia. "Además de sus ventajas técnicas, tiene la virtud de que podemos enseñarle al cliente la evolución de nuestro trabajo con una calidad de imagen increíble", comenta David Ireland, arquitecto de Marsh Watson Pry Ltd.

En España una de las primeras compañías que utilizó el ordenador para sus diseños, fue Integral Golf Desing, que realizó con la ayuda de un sistema informático el campo madrileño de Retamares y el Real Club de Sevilla.

Luis Bastarreche, arquitecto de la citada compañía, reconoce que el ordenador se ha convertido en una herramienta imprescindible para su trabajo. "Uno de los principales peligros a los que nos enfrentamos es el fracaso económico, el temor a que se disparen los gastos. La utilización de la informática, en cambio, reduce los costes. Sin embargo, el dibujo inicial seguimos haciéndolo a mano. El ordenador todavía no ha conseguido la sensibilidad que alcanza el trazo humano", afirma el diseñador.



...SSSSILENCIOSAS!

impresoras
Panasonic

La Nueva Serie de Impresoras Matriciales PANASONIC, son, sin duda, las más SILENCIOSAS del Mercado, y ofrecen una amplia gama de características que cubren las exigencias en impresión.

Modelo KX-P2123
Velocidad: 240 cps Draft Micron, 80 cps LQ, 32 cps SLQ. **Fuentes:** 3 Draft, 6 LQ, 1 SLQ. **Buffer:** 14 K. 32 K. (Opcional). **Color:** Kit (Opcional).

Modelo KX-P2624
Velocidad: 300 cps Draft Micron, 100 cps LQ. **Fuentes:** 3 Draft, 7 LQ, 1 SLQ. **Buffer:** 26 K. 32 K. (Opcional).

Modelo KX-P2180
Velocidad: 240 cps Draft Micron, 38 cps NLQ **Fuentes:** 3 Draft, 6 NLQ. **Buffer:** 4 K. 32 K. (Opcional). **Color:** Kit (Opcional).



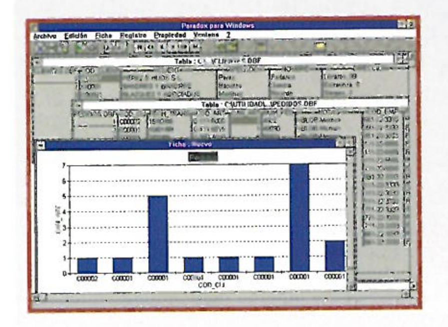
Numancia, 117-121. Planta 1. Locales 1.º y 2.º
Tel. 322 80 52*. Fax 321 52 10. Télex 50089 CIOC-C
08029 BARCELONA
San Sotero, 8, 3.º Tel. 327 18 66*. Fax 327 08 48
28037 MADRID

SUPER COMO FUNCIONA

BASES DE DATOS

LA INFORMACION A MANO

¿Cuántas personas murieron en la batalla de Stalingrado? ¿De qué nacionalidad era la última expedición que midió el Everest? ¿Con cuántos libros contamos en nuestra biblioteca? Se acabó debatirse entre un aluvión de notas, enciclopedias y fichas para localizar la solución a nuestras cuestiones. Las bases de datos nos permiten acceder a cualquier tipo de información de una forma fácil y sencilla. Ellas tienen la respuesta correcta que buscamos.



Vivimos en una época que muchos han denominado como la era de la información por la enorme importancia que ha cobrado el flujo de datos.

La cantidad de comunicaciones que cada persona recibe al cabo del día es casi imposible de medir. Sin embargo, no toda esta información tiene utilidad práctica para los individuos; los datos realmente importantes no se almacenan adecuadamente. Por ello, resulta altamente provechoso un sistema informático que garantice la recuperación de datos. Y es que no basta con acumular información, además hay que guardarla bien; es decir, de forma que pueda ser utilizada posteriormente.

Es evidente que la información sólo es útil si podemos acceder a ella, procesarla y presentarla para ayudar a tomar una decisión o para realizar cualquier otra operación. Los datos almacenados no sirven de nada si no pueden ser localizados o recuperados en el momento adecuado.

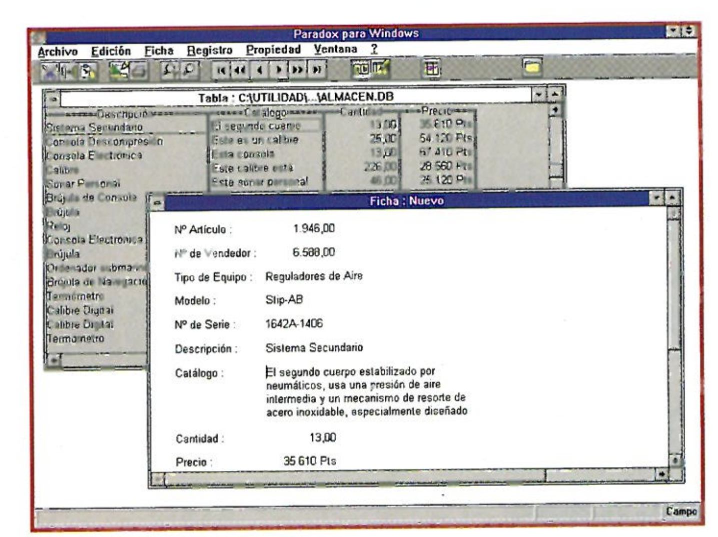
La filosofía de una base de datos tiene por objeto la consecución de los siguientes objetivos: proteger la integridad de la información, facilitar el acceso del usuario a la misma y reducir al mínimo las redundancias innecesarias de datos. Para lograr estas metas hay que poner toda la información de que disponemos bajo el control único de un sistema de gestión de bases de datos.

Listas de información

Una base de datos es, simplemente, una colección de informaciones relativas a un tema determinado; por ejemplo, un listado de películas, los datos personales de los empleados de una oficina o incluso una colección de recetas de cocina.

Por tanto, lo primero que debemos saber es que una base de datos no es un programa, sino un conjunto de informaciones ligadas entre sí por alguna característica común. Los programas que se conocen como bases de datos son, en realidad, sistemas de administración de bases de datos, es decir, con-

El gestor es el encargado de coordinar el trabajo



Podemos estructurar nuestros datos y obtenerlos rápidamente evitando redudancias informativas.

Todo a la vista

VISUALIZACION DE HOJA DE DATOS

VISUALIZACION PREVIA

BUSQUEDA

CONSULTA

CAMBIO DE FORMULARIO

CAMBIO DE INFORME

VISUALIZACION DE DISEÑO DE TABLA

BARRA DE MENUS

CAMPO ACTIVO

DESHACER

FILA

REGISTRO

BARRA DE ESTADO

COLUMNA

Microsoft Access - [Tabla: Empleados]

Archivo Edición Ver Registros Diseño Ventana Ayuda

Campo: Nombre Nuevo:

Núm	Apellidos	Nombre	Cargo	Fecha de nacimiento	Fecha de contratación
1	Davolio	Nancy	Representante	08-Dic-48	01-Abr-87
2	Fabre	José Luis	Director	19-Feb-42	15-Jul-87
3	Latorre	Jeanine	Representante	30-Ago-63	01-Mar-88
4	Pereira	Marta	Representante	19-Sep-50	01-Abr-88
5	González	Alonso	Gerente de ventas	04-Mar-55	15-Sep-89
6	Suyama	Francisco	Representante	02-Jul-63	15-Sep-89
7	Kaplan	Julián	Asistente comercial	29-May-60	01-Dic-89
8	Caudillo	Patricia	Asistente comercial	09-Ene-58	01-Feb-90
9	Hurtado	Yvonne	Representante	27-Ene-66	15-Oct-91
10	Martín	Andrés	Conductor	25-Jun-56	18-Sep-90
tador)					

Registro: 11

Presentación de hoja de datos NUM

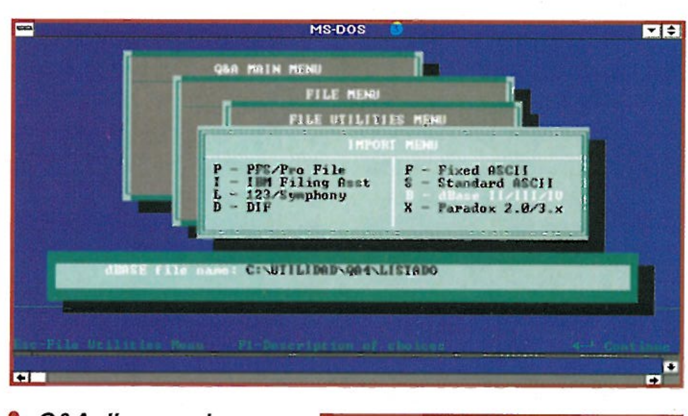
Fácil manejo

Los iconos simplifican el trabajo. Con un poco de intuición el usuario aprenderá en poco tiempo a desenvolverse con facilidad y a sacarle el máximo partido a su base de datos.

juntos de procedimientos que nos permiten almacenar y recuperar la información contenida en las bases de datos.

Tipos de gestores

Es necesario saber qué tipos de gestores de bases de datos existen. Básicamente hay dos grandes grupos: los gestores simples y los relacionales. La forma de agrupar y recuperar los datos es lo que los diferencia.
En el caso de los gestores simples la información se almacena en forma de fichas, como si fuesen anotaciones sueltas e independientes entre sí. El ejemplo típico son las fichas de una biblioteca, organizadas en un único grupo de archivadores según un criterio concreto (el apellido del autor, por ejemplo). Para acceder a la información deseada sólo hay que consultar este grupo de archivadores. El gestor de bases de datos simples sólo es capaz de consultar un único fichero informático a la vez. En el ejemplo que se ha mencionado buscaría en el fichero de autores, organizado según los apellidos de los escritores.
Los gestores de bases de datos relacionales, como su nombre indica, guardan la información relacionando varios ficheros independientes. Un buen ejemplo





Q&A dispone de una opción que le permite importar y exportar datos de otras aplicaciones como Paradox o dBase.



podría ser la información que maneja una empresa. En ella puede haber un fichero con los datos de los empleados, otro con sus nóminas, otro con los ingresos que generan por ventas y otro con los clientes. Todos ellos comparten algunos datos comunes (como, por ejemplo, el nombre del empleado). De esta forma, para conocer el aumento de sueldo que le corresponde a uno de los comerciales de la sociedad, el gestor de bases de datos relacionales utilizará el fichero de nóminas, el de facturación y el de los datos personales de los trabajadores para comprobar cuánto ha vendido el empleado en cuestión a lo largo del año y si le corresponde algún trienio, estableciendo así el incremento salarial adecuado. La principal ventaja de este último sistema es que los datos se distribuyen en varias tablas específicas, en lugar de ser necesario un fichero de gigantescas dimensiones. Además, evita con facilidad la redundancia de los datos y su actualización es sencilla, ya que sólo habrá que modificarlos una vez.

Permiten poner al día todos los datos de una forma rápida y eficaz

Fácil estructuración

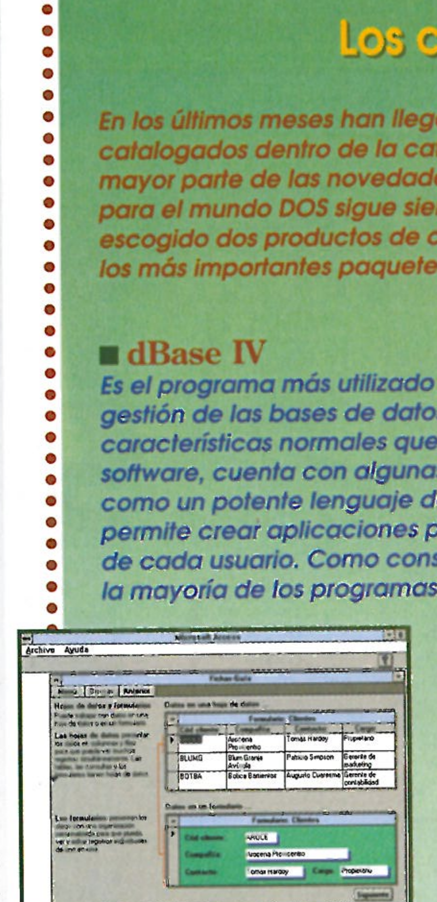
La forma de almacenar la información es bastante simple: sigue una estructura arbórea. Los datos (una dirección, por ejemplo) se introducen en lo que se denomina campo. Los campos a su vez están agrupados dentro de una entidad superior: el registro (en el caso de

Los cuatro magníficos

En los últimos meses han llegado al mercado numerosos productos catalogados dentro de la categoría de los gestores de bases de datos. La mayor parte de las novedades se dirigen al entorno Windows, pero la oferta para el mundo DOS sigue siendo muy importante. Por esta razón hemos escogido dos productos de cada uno de los campos, como representación de los más importantes paquetes que se pueden encontrar en las tiendas.

dBase IV

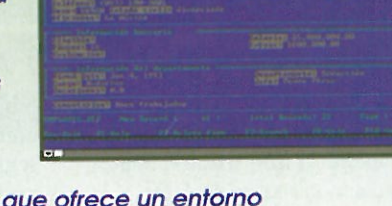
Es el programa más utilizado en el mundo para la gestión de las bases de datos. Además de las características normales que posee este tipo de software, cuenta con algunas particularidades, como un potente lenguaje de programación que permite crear aplicaciones para las necesidades de cada usuario. Como constituye un estándar, la mayoría de los programas tienen filtros para importar datos en formato dBase.



Access 3.1 para Windows

Con este programa Microsoft, el número uno de los fabricantes de software para ordenadores personales, entra en el mercado de las bases de datos. Se trata de un potente paquete (también son grandes sus requerimientos de hardware) capaz de poner al alcance de cualquiera la gestión de sus datos. Entre sus funciones cabe destacar el generador de formularios que, por medio de una serie de preguntas, facilita enormemente la tarea de creación de diseños de presentación de la información.

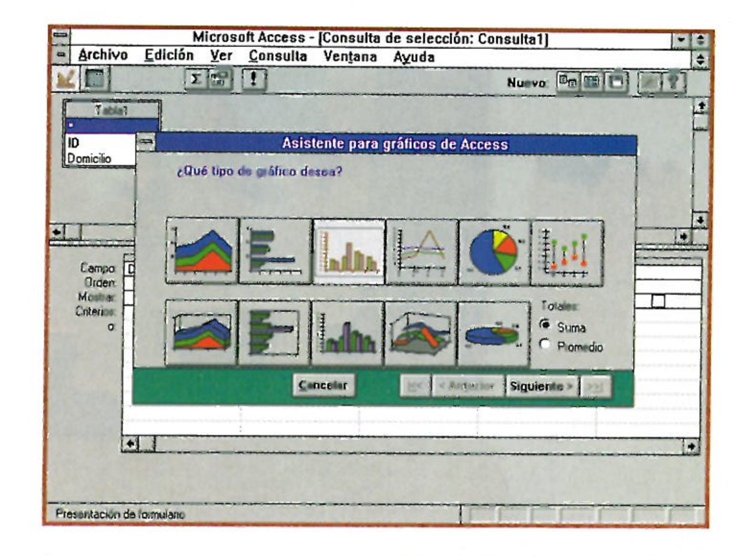
Q&A



Este es un producto de los denominados de gama baja. Su precio, su sencillez de manejo y su potencia le hacen una de las mejores opciones para aquellos usuarios que no deseen programas tan completos como los mencionados anteriormente, pero que tengan necesidad de organizar sus datos de una forma coherente y accesible. A pesar de no contar con las ventajas que ofrece un entorno gráfico, su presentación es mucho más amigable que la de otros programas similares. Permite efectuar las consultas en lenguaje natural y facilita enormemente la tarea de creación de diseños de presentación de la información.

Paradox para Windows

La adquisición de la compañía Ashton Tate por parte de Borland ha permitido a esta última ejercer un importante dominio en el mundo de las bases de datos. Paradox es el producto original de Borland destinado a competir contra Access en el entorno Windows. Sus mejores aportaciones se centran en el acceso a los datos, independientemente del programa con que se generaron o la plataforma hardware en que se encuentren.



El programa ofrece la posibilidad de introducir diferentes tipos de gráficas explicativas que complementan la información que figura en las fichas.

la dirección sería el nombre de la persona a quien pertenece ese domicilio). Una serie de registros constituye una tabla.

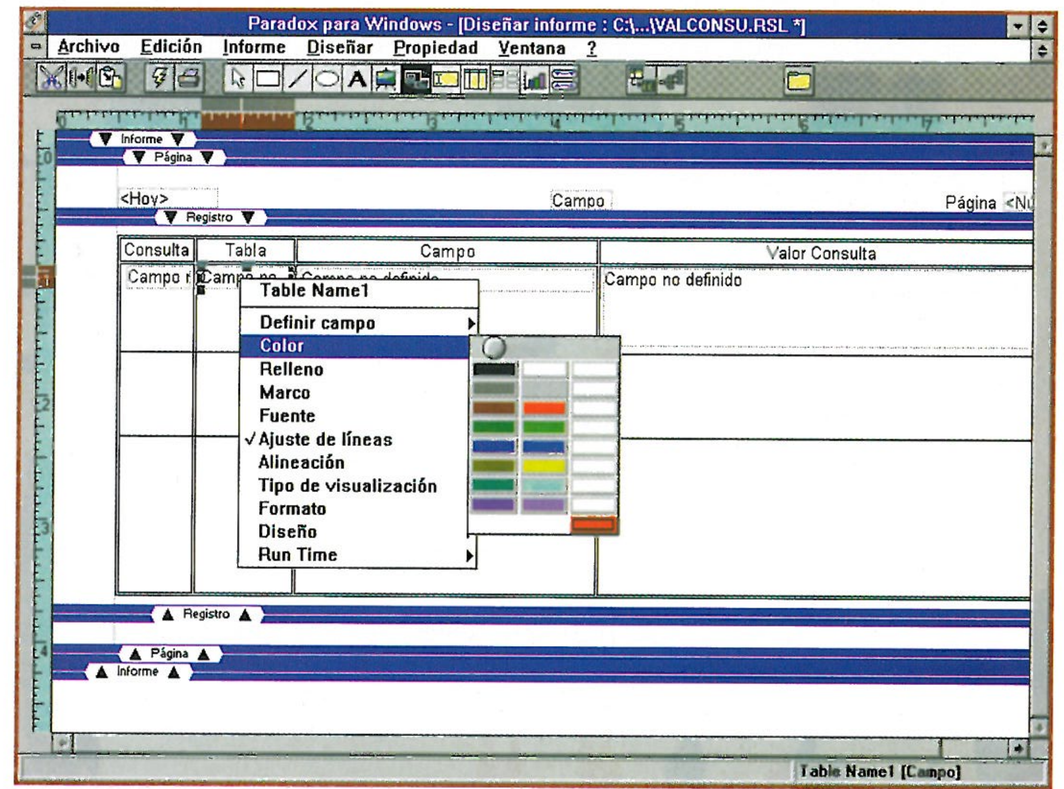
Respuesta concreta

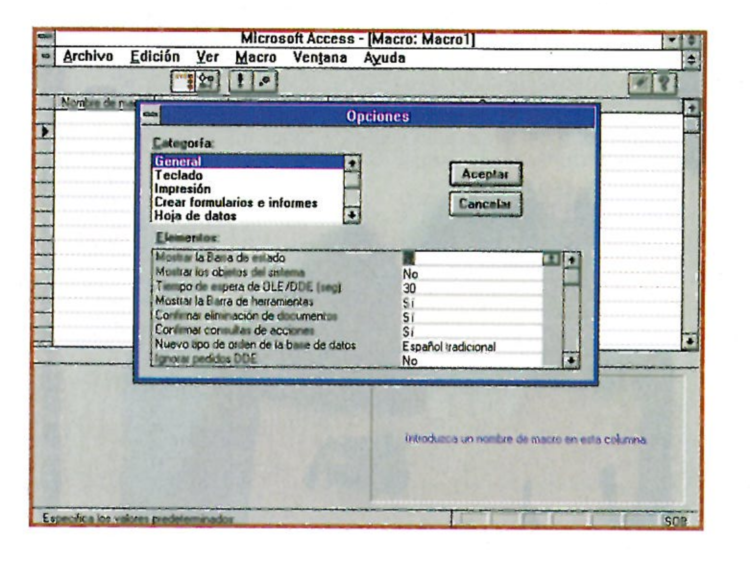
Por otro lado están las consultas, los informes y los formularios. Las consultas son preguntas que el usuario efectúa a la base de datos para conseguir una información concreta. Por ejemplo, ¿cuántas recetas tengo para cocinar un besugo? Normalmente, el usuario no tendrá que teclear esta frase para obtener una respuesta (salvo que se trate de un gestor de bases de datos que emplee el lenguaje natural, como es el caso de Q&A), sino que formulará la cuestión por medio de un menú en el que el programa nos ofrece diversas opciones para realizar la pregunta.

En el caso de que la contestación a nuestra pregunta deba ser ofrecida en papel por medio de la impresora, el informe define la estructura y formato con que se ha de presentar la respuesta. Cuando los datos se ofrecen en pantalla, es el formulario el que se encarga de esta tarea. En los gestores de bases de datos que trabajan bajo el entorno Windows, el usuario tiene un gran control sobre la forma de presentarlos, ya que cuenta con la ventaja de ver en pantalla cómo va a quedar el resultado.

Finalmente, se debe mencionar la capacidad de muchos de estos productos para crear aplicaciones específicas adecuadas a las necesidades de los usuarios. Un lenguaje de programación más o menos complicado es la herramienta utilizada para ello, pero lo más habitual es que sólo aquellos usuarios con un elevado nivel de conocimientos saquen partido de esta capacidad. Otra posibilidad son las macroinstrucciones (macros), mucho más sencillas de elaborar y que permiten realizar de un modo automático las tareas más repetitivas.

EDUARDO MENENDEZ





El usuario puede configurar a medida el programa según sus necesidades. Por ejemplo si desea confirmar la eliminación de documentos o que aparezca la barra de herramientas.

TARJETAS DE SONIDO



BABY BOOMER
Compatible Ad-Lib
4.200

SOUND BLASTER
DELUXE EDITION
10.900

SOUND BLASTER PRO
DELUXE EDITION
16.700

SOUND BLASTER 16
Advanced Signal Processing
29.000

MIDI Kit
6.000

MIDI Adaptor
2.800

TARJETAS DE VIDEO



VIDEO BLASTER
42.500

SINTONIZADOR DE TV
PARA VIDEO BLASTER
14.500

VGA TRUE COLOR '2 the MAX'
16,7 Millones de colores
1 Mb RAM
10.000

LECTORES DE CD-ROM

LECTOR DE CD-ROM Panasonic
150 Kb/Seg; 380 ms; Caddy
33.500

LECTOR DE CD-ROM Sony
150 Kb/Seg; 480 ms;
No requiere Caddy;
Compatible XA y Photo-CD
33.500

LECTOR DE CD-ROM Sony PRO
Incluye 4 CD: World Vision y
Tempra Access para Photo-CD
39.500

Todos incluyen controladora

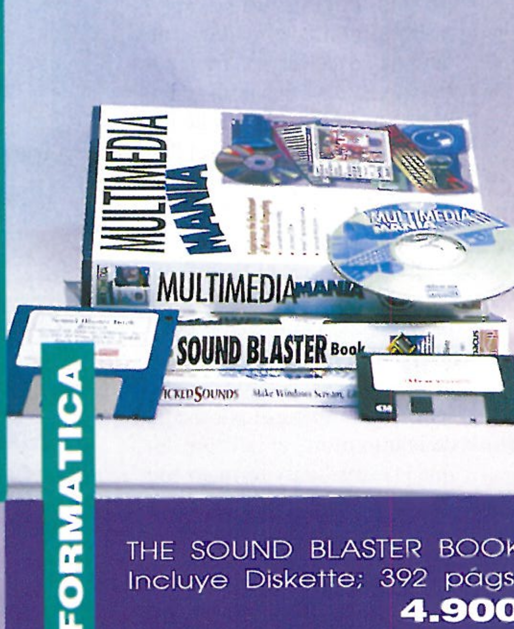
KITS MULTIMEDIA



KIT MULTIMEDIA HOUSE
Incluye Sound Blaster PRO y
Lector CD-ROM Sony
48.000

KIT MULTIMEDIA HOUSE PRO
Incluye Sound Blaster PRO,
Lector CD-ROM Sony y 6 CDs:
Tempra Access, World Vision,
World Atlas y Chessmaster 3000
58.500

LIBROS INFORMATICA



THE SOUND BLASTER BOOK
Incluye Diskette; 392 págs.
4.900

MULTIMEDIA MANIA
Incluye CD-ROM; 513 págs.
6.500

WICKED SOUNDS
FOR WINDOWS
Incluye Diskette
4.500

SOFTWARE EN CD-ROM



SHAREWARE EXTRAVAGANZA
Kit de 4 CDs
6.000

KIT CD-ROM SIERRA
Incluye 6 CDs de la casa Sierra
10.000

KIT CD-ROM HOUSE
Incluye KIT CD-ROM SIERRA
más Selectware,
Macromedia Action!,
Sound Library! y Mario is
Missing + D/Generation
17.500

TEMPRA ACCESS (Photo CD)
4.5000

COLORARTIST
Scanner de mano de 18 bits (262.144 colores) y 200dpi. Perceive OCR 2.0 y Picture Publisher
39.000

COLORARTIST PLUS
Scanner de sobremesa de 24 bits (16.8 millones de colores) y 600 dpi. Perceive OCR 2.0 y Picture Publisher
75.000

MATADOR 105
canner de mano de 64 niveles de grises y 400 dpi. Perceive OCR y ScanKit **13.500**



SCANNERS

EPSON STYLUS 800
Impresora de inyección de tinta, 360 DPI, alimentación automática de hojas.
46.000



FAX/MODEM/VIDEOTEX

odos los FAX/MODEM ncluyen software. Compatibles Hayes.

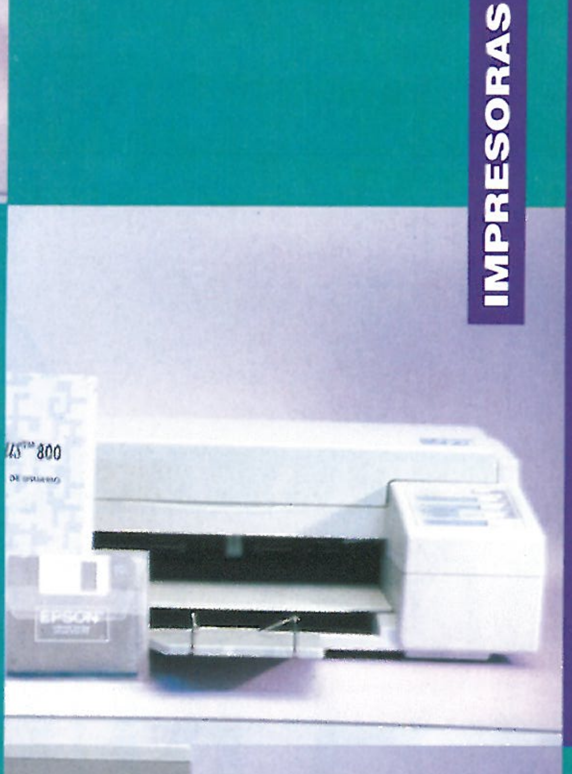
AX/MODEM 96/24
ax 9600/Modem 2400
NTERNO **8.400**
XTERNO **11.400**

AX/MODEM/VIDEOTEX
ax 9600/Modem 2400/ ideoTex
NTERNO **10.500**
XTERNO **13.500**

AX/MODEM/VIDEO1
ax (Interno) 9600 (Externo) 4400/Modem 14400 (Hasta 7600bps)/VideoTex ompresión de datos (V42bis/ MNP5) y corrección de errores V42/MNP4).
ITERNO **23.800**
XTERNO **26.800**

OFTWARE PARA OMUNICACIONES+IBERTEX ENCOM
.900

IMPRESORAS



SI TE DEJAS DE RODEOS ACABARAS VINIENDO A PC HOUSE

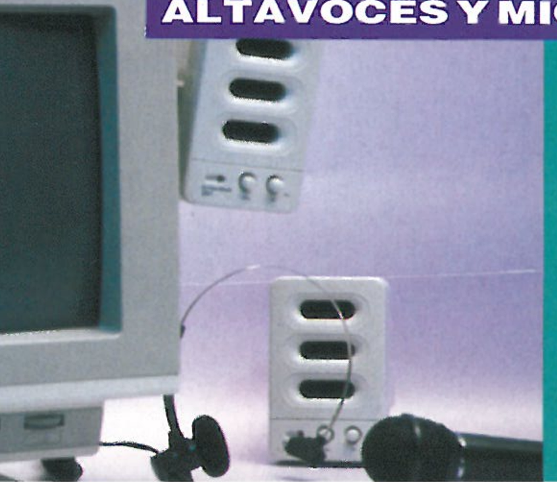
SI BUSCAS LOS ULTIMOS PRODUCTOS DEL MERCADO Y UNA SELECCION DE LOS MEJORES ACCESORIOS PARA TU ORDENADOR, NO DES MAS VUELTAS Y CONFIA EN PC HOUSE. PORQUE TE OFRECEMOS LOS MEJORES PRODUCTOS A LOS MEJORES PRECIOS, VERAS COMO AL FINAL ACABAS ELIGIENDONOS. PUEDES HACER TUS PEDIDOS POR TELEFONO, FAX, O SI LO PREFIERES VEN A VISITARNOS. (SERVICIO DE ENVIO URGENTE 24 H. A TARIFAS REDUCIDAS).

(IVA NO INCLUIDO EN LOS PRECIOS)

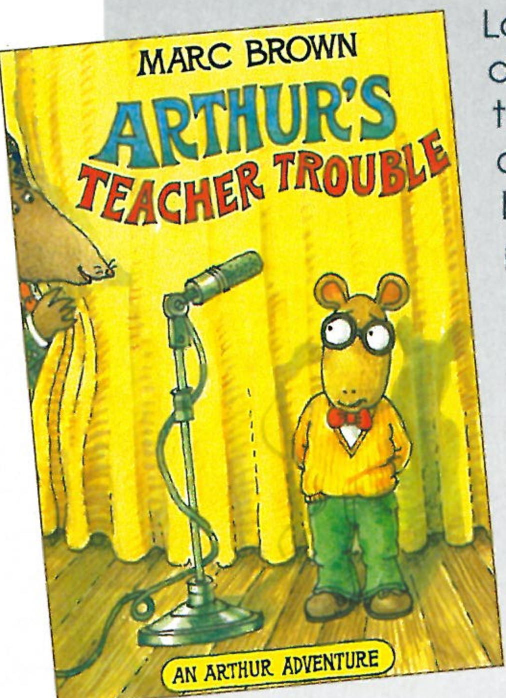


ESCORIAL 1, 1º 2ª
TEL: 284 40 05
284 25 08
FAX: 284 31 29
08024 BARCELONA

ALTAVOCES Y MICRO MULTIMEDIA



SCREEN BEAT
2.900
ALTAVOCES MULTIMEDIA
4.500
MICROFONO MULTIMEDIA
1.900
AURICULARES MICRO
2.900



Las cartillas están condenadas a desaparecer. La informática ha transformado la sesuda actividad de aprender a leer en un juego que hace disfrutar de lo lindo a los más pequeños, mientras padres y profesores comprueban sorprendidos los progresos de sus retoños o alumnos. Gracias a los programas educativos de la serie Living Book de Broderbund, los niños pueden convertirse en campeones de gramática sin realizar ningún esfuerzo. A partir de ahora, los que cometan faltas de ortografía no van a tener disculpas.



ORTOGRAFIA EN CD-ROM



LOS PRIMEROS DE LA CLASE



Los problemas del profesor Arturo (derecha) y La Abuela y yo (abajo) consiguen que los niños amplíen su vocabulario y construyan frases sencillas.



Aprender a leer puede convertirse en un divertido pasatiempo. En La abuela y yo (*Just Grandma and me*) y Los problemas del profesor Arturo (*Arthur's Teacher Trouble*) los maestros son sustituidos por simpáticas ardillas, topos y ratones que enseñan a los niños las reglas básicas de la ortografía, al tiempo que les introducen en el fascinante mundo de la informática.

El primero de estos programas educativos está basado en el cuento ideado por Mercer Mayer y va dirigido a niños que tengan entre tres y ocho años. La protagonista de la historia es una pequeña ardilla que viaja con su abuela a la playa, donde la pareja se ve envuelta en numerosas peripecias. La aventura se desarrolla a través de diferentes pantallas, donde aparecen impresas sencillas frases que explican las situaciones y los breves diálogos que mantienen los distintos personajes de la historia.

Para facilitar el aprendizaje, una voz lee en alto el texto mientras se iluminan una a una las palabras del mismo. Siempre existe la posibilidad de volver a escuchar un vocablo. Para ello basta con señalarlo utilizando el ratón. La aventura la podemos disfrutar en español, inglés y, para los más atrevidos, en japonés.



Los niños pueden idear nuevas aventuras o seguir el argumento que ofrecen los libros de apoyo

Los problemas del profesor Arturo va dirigido a los niños que todavía no han cumplido los 11 años y enseña de forma sencilla y divertida las reglas básicas de la ortografía. La historia de este programa educativo, escrita por Marc Brown, comienza cuando un nuevo y exigente profesor, el señor Ratburn, llega a la clase número 13.

Su misión es preparar a los alumnos para un gran concurso de ortografía que va a enfrentar a los estudiantes más brillantes de toda la región. El encargado de representar a sus compañeros en esta competición es el pequeño Arturo que, decidido a dejar en buen papel a su colegio, estudia día y noche para alzarse con el triunfo.

Cuentos a medida

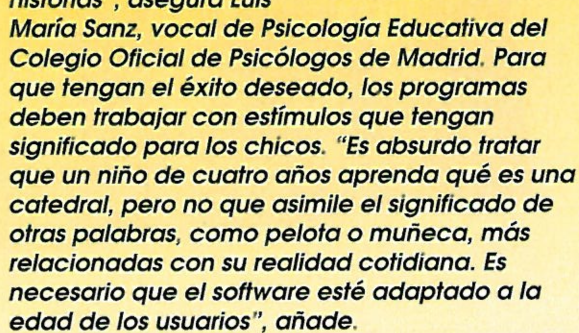
Cada juego viene acompañado de un libro con ilustraciones que permite seguir la narración. Además el niño puede participar en las aventuras seleccionando una de las dos formas que nos ofrece el juego: Lee para mí (*Read to me*) o Déjame jugar (*Let me play).*

En la primera de las opciones, la historia se desarrolla siguiendo fielmente las páginas del libro. En cambio, con la forma Déjame jugar podemos construir la aventura a nuestro antojo.

Para facilitar la lectura a los pequeños, las frases que pronuncia el narrador de la historia se iluminan en la pantalla del ordenador



Los psicólogos, a favor



Los programas interactivos han abierto una atractiva puerta a la educación. "Refuerzan la emisión de las respuestas mecánicas de los niños y facilitan el aprendizaje al sentirse partícipes en las historias", asegura Luis María Sanz, vocal de Psicología Educativa del Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid. Para que tengan el éxito deseado, los programas deben trabajar con estímulos que tengan significado para los chicos. "Es absurdo tratar que un niño de cuatro años aprenda qué es una catedral, pero no que asimile el significado de otras palabras, como pelota o muñeca, más relacionadas con su realidad cotidiana. Es necesario que el software esté adaptado a la edad de los usuarios", añade.

El futuro: programas multimedia

Para que la aplicación de la informática a la educación tenga éxito es necesario que el pequeño se siente delante del ordenador junto a un adulto que le dirija y ayude ante las dificultades que se le presenten. "El problema que se plantea es que muchas veces los padres o educadores desconocen el manejo de los equipos y no pueden ofrecer a los pequeños la orientación necesaria", comenta Sanz.
Para este especialista el futuro está en los programas multimedia, que al incorporar imagen y sonido resultan mucho más atractivos.

Con el ratón logramos que casi todos los objetos que aparecen en la historia cobren vida y bailen al ritmo de la música o que hablen y actúen cómo y cuando queramos: las galletas se pueden comer unas a otras, los armarios se abren y muchas cosas más que no contamos para que sigan siendo sorpresas. De esta forma, los niños participan en las historias divirtiéndose al mismo tiempo que aprenden el significado de nuevas palabras. Estos programas educativos realizados en el sistema CD-ROM traen aparejadas muchas ventajas.

Ventajas en CD-ROM

El colorido, la calidad gráfica y los excelentes efectos sonoros mejoran programas semejantes creados para otros soportes informáticos.
Los niños participan en este tipo de juegos encantados al ver todo lo que descubren a través de la pantalla de su ordenador. Los más pequeños seguro que van a preferir los cuentos que les narra su ordenador a los programas de la televisión donde no puede intervenir.

PILUCA NUÑEZ

Los problemas del profesor Arturo va dirigido a niños que todavía no han cumplido los 11 años y enseña, de forma divertida, las normas básicas de ortografía





¡APROVECHALO!

PROMOCIONES HALL

"LOS MAS BARATOS DEL MERCADO"

PARA ESTE VERANO

—2 AÑOS DE GARANTIA—

ORDENADORES TRASFORMABLES DE 386 A 486 Y PENTIUM

SERVICIO A DOMICILIO (no incluido en el precio). POSIBILIDAD DE MANTENIMIENTO DE SU ORDENADOR DE POR VIDA CON NUESTRO SERVICIO ESPECIAL, SU ORDENADOR NO SE QUEDARA NUNCA ANTICUADO (consúltenos). STOCK ILIMITADO. ENTREGA INMEDIATA.

CONFIGURACION BASICA

1 MB. RAM
DISCO DURO 42 MB.
1 FLOPPY 3 1/2 1.44 MB.
TARJETA GRAFICA SUPER VGA COLOR
TECLADO EXPANDIDO 102 TECLAS
2 SERIE, 1 PARALELO, 1 GAME

PROMOCION HALL MULTIMEDIA

CD-ROM Mitsumi	28.500
KIT MultiMedia, SoundB, altavoces, joystick	12.900
SOUNDBLASTER PRO con Kit Midi	22.500
UGA 1 Mb. TSENG LAB Local Bus, 16 millones de colores	15.900
Filtro cristal con toma de tierra	2.600
Modem-fax 9600 baudios	5.900
Ratón Genius 3 pulsadores	1.200

FINANCIACION CAJA MADRID

PLACAS BASE

386SX-33	10.900
386-40 CACHE 128 AMD	18.500
486-33 CACHE 256 CYRIX	32.900
486-33 CACHE 256 INTEL	49.500
486-33 INTEL LOCAL BUS	53.500
486-50 DX2 CACHE 256 INTEL	58.500
486-50 DX CACHE 256 INTEL	67.500
486-50 DX LOCAL BUS	73.500
486-66 DX2 CACHE 256 LOCAL BUS	86.500

DISCOS DUROS (componentes)

40 Mb. SEAGATE o QUANTUM IDE	13.900
52 Mb. QUANTUM IDE	15.900
80 Mb. QUANTUM IDE	22.500
125 Mb. QUANTUM o SEAGATE	25.500
240 Mb. QUANTUM IDE	37.500

TARJETAS GRAFICAS

SuperUga 1024x768 Trident 512 Kb.	4.500
SuperUga 1024x768 OAK 1 Mb.	6.500
SuperUga 1024x768 TRIDENT 1 Mb.	6.900
SuperUga 1 Mb. TSENG LAB, 16 millones de colores. LOCAL	15.500

OFERTA NOTEBOOKS

NOTEBOOK HYUNDAI, 386SX-20
1 MB. RAM, disco duro 40 Mb. Con manuales
Precio 109.000

NOTEBOOK CHICONY, 486SX-25
2 Mb. RAM, disco duro 80 Mb. Bolsa trasporte
Precio 155.000

MODELOS

HALL 386SX-33	74.900 o 2.671 mes
HALL 386-40 Caché 128	81.900 o 2.921 mes
HALL 486-33 Cyrix Caché 256	97.900 o 3.491 mes
HALL 486-33 Intel Caché 256	116.000 o 4.136 mes
" + 2 slots VESA LOCAL BUS	118.900 o 4.239 mes
HALL 486-50DX2 Intel Caché 256	124.500 o 4.439 mes
HALL 486-50DX Intel Caché 256	134.500 o 4.796 mes
" + 3 slots VESA LOCAL BUS	137.900 o 4.918 mes
HALL 486-66DX2 Intel Caché 256	148.900 o 5.310 mes
" + 3 slots VESA LOCAL BUS	154.900 o 5.524 mes

OPCIONES (incrementos sobre configuración base)

Cada Mb. de memoria RAM	4.500
Disco duro 52 Mb.	2.500
Disco duro 85 Mb.	9.300
Disco duro 125 Mb.	12.500
Disco duro 240 Mb.	24.500
Disco duro 425 Mb.	69.900
Tarjeta SVGA 1 Mb.	3.500
2 floppy 5 1/4	6.500
Ratón Genius 3 pulsadores	1.400
Caja tower con fuentes 230 watt	11.500
Controladora IDE BUS LOCAL	6.900
Monitor Super VGA, 17" color	59.900

IMPRESORAS

FUJITSU DL-1000T, 24 ag., 110 col.	35.900
HP DeskJet 510, monocromo	44.500
HP DeskJet 500, color	59.500
HP DeskJet 550, color	87.500
HP LaserJet 4L	87.500
HP LaserJet IV	185.000

MONITORES

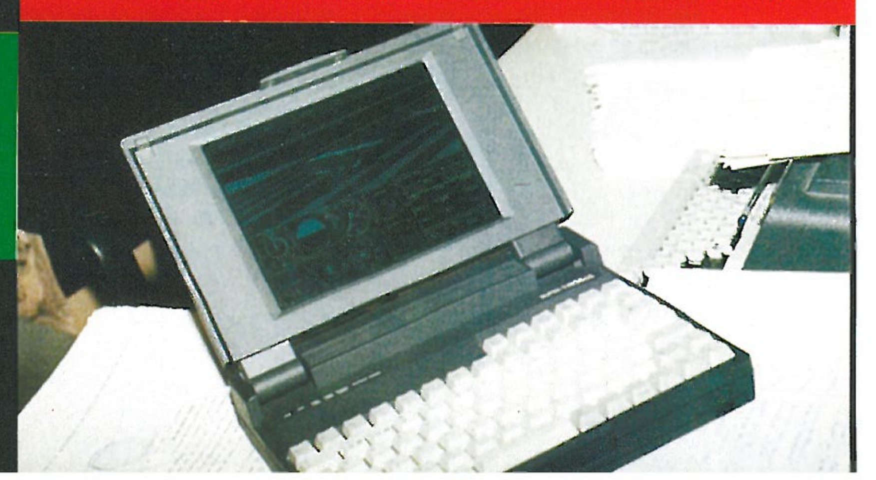
SuperVGA color, 0.28" dot pitch	26.900
SuperVGA color 17"	79.900

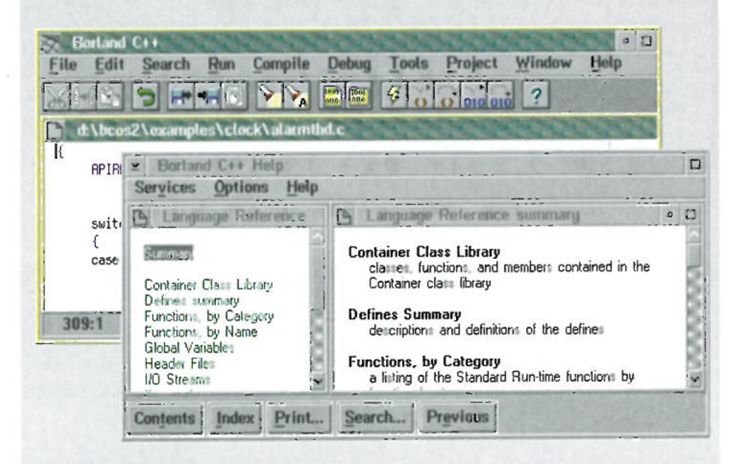
VARIOS

SIMM 1 Mb.	3.900
SIMM 4 Mb.	16.900
Caja mini tower	5.900
Floppy 5 1/4, 1.2 Mb.	6.300
Floppy 3 1/2, 1.4 Mb.	5.300
Controladora IDE multifunción	1.900
Controladora IDE local bus	8.500
Teclado 102 teclas, expandido	2.600

ENVIOS A TODA ESPAÑA Y PORTUGAL EN 48 HORAS
Financiación Caja Madrid. Precios IVA no incluido. Precios modificables sin previo aviso.
CONTRATOS DE MANTENIMIENTO PARA EMPRESAS
SERVICIO INMEJORABLE A DISTRIBUIDORES

COMPUHALL. C/ Eliotropo, 8 - 28029 Madrid
Telfs.: (91) 323 01 47 - Fax: Consultar





La última versión del sistema operativo desarrollado por la compañía IBM no sólo es capaz de utilizar la gran variedad de programas que se han escrito específicamente para él, también puede aprovechar y trabajar con todo el software existente en el mercado para MS-DOS y Windows. Multitarea, protección entre procesos, interfaz gráfico y uso eficiente de la memoria y el disco duro son algunas de las muchas y novedosas ventajas que ofrece este completo entorno de 32 bits.

OS/2 2.1

ROMPE FRONTERAS

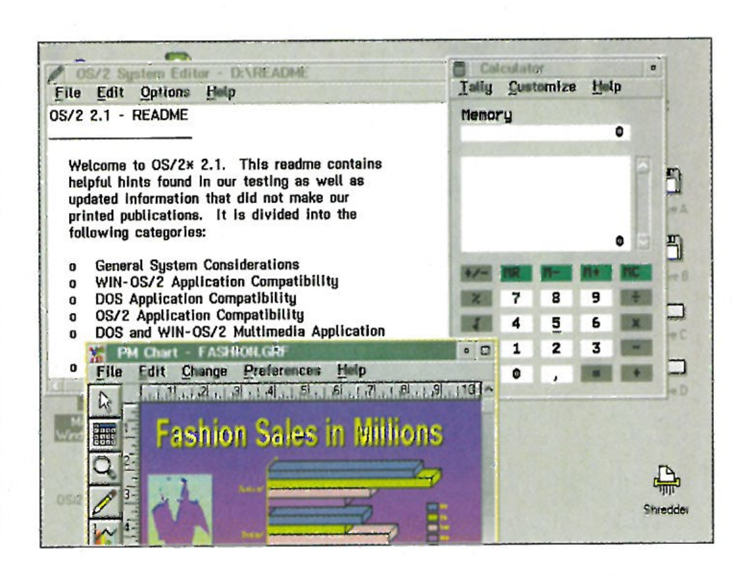
Aunque el MS-DOS ha mejorado mucho en sus últimas versiones, las prestaciones que nos ofrece están todavía muy lejos de lo que se espera de los modelos más avanzados de PC. Nuestros programas sólo son capaces de utilizar directamente una pequeña parte de la memoria (640 Kb), mientras que para acceder al resto deben hacerlo indirectamente, utilizando toda una serie de trucos, tales como memoria expandida, extendida o memoria alta. Otra gran limitación es la imposibilidad de tener varios programas ejecutándose simultánemente.

El sistema operativo OS/2 surgió como un sustituto del MS-DOS, para evitar sus limitaciones, pero manteniendo la compatibilidad con las antiguas aplicaciones.

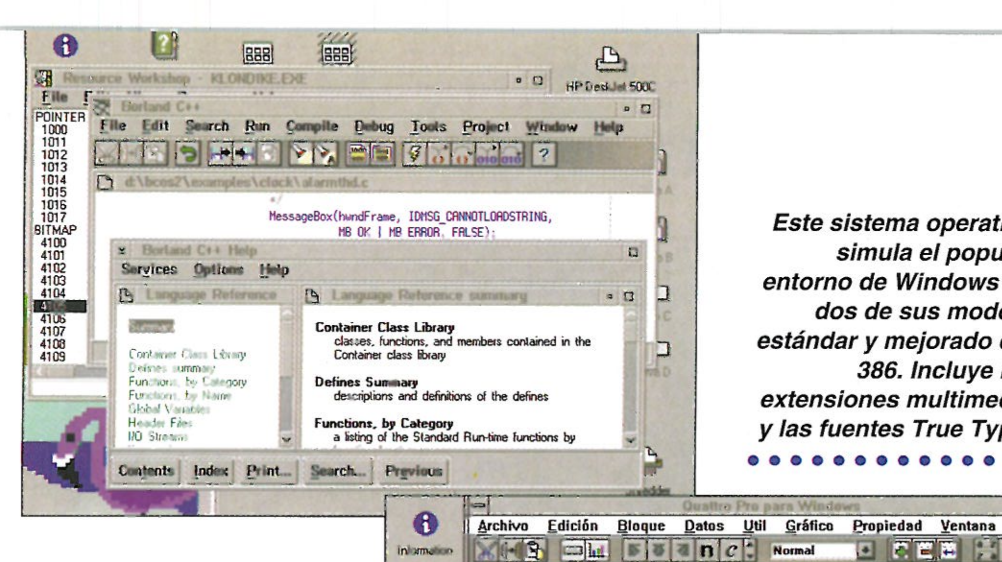
La mayor parte de las aplicaciones bajo DOS están escritas utilizando un código de ocho bits creado para el antiguo procesador 8088. En cambio OS/2 2.1 funciona con 32 bits, lo que permite que las aplicaciones ocupen menos espacio en la memoria y el procesador las ejecute a mayor velocidad.

OS/2 es capaz de utilizar directamente toda la memoria que tengamos instalada en nuestro ordenador.

Si el sistema necesita más memoria es capaz de simularla reservando espacio en el disco duro y de utilizarla como almacén temporal de datos. Una zona de memoria RAM (real) que no se está utilizando se graba en el disco duro; así se deja es-



Este sistema operativo utiliza directamente toda la memoria que tengamos en el ordenador



Este sistema operativo simula el popular entorno de Windows en dos de sus modos: estándar y mejorado del 386. Incluye las extensiones multimedia y las fuentes True Type.

Una de sus características es que permite al usuario entretenerse con uno de los juegos que incorpora, mientras se ejecuta, por ejemplo, la hoja de cálculo Quattro Pro para Windows.

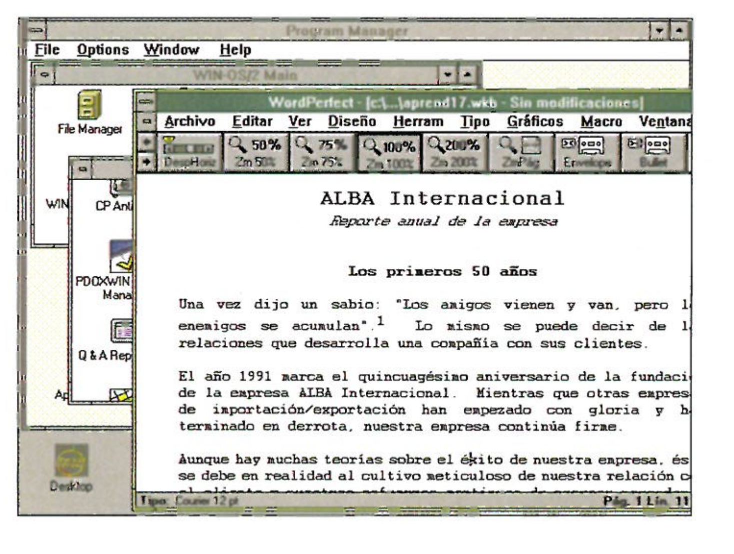
pacio libre en la RAM que puede ser utilizado para otros usos más inmediatos. A este mecanismo se le denomina paginación de memoria.

Protección

Cada programa que se ejecuta bajo OS/2 tiene asignada una zona de memoria, independiente e inaccesible para las otras utilidades. Si una aplicación se bloquea, el resto del sistema no resulta afectado en absoluto y el usuario puede seguir trabajando con normalidad. OS/2 permite cerrar el programa que ha perdido el control sin tener que reinicializar todo el ordenador.

Varios programas pueden funcionar simultánemente. Las utilidades que se encuentran en segundo plano siguen trabajan do hasta que se cierran. Esto permite, por ejemplo, compilar un programa a la vez que se está escribiendo un texto y se imprime un listado. Esta característica del sistema operativo se denomina multitarea.

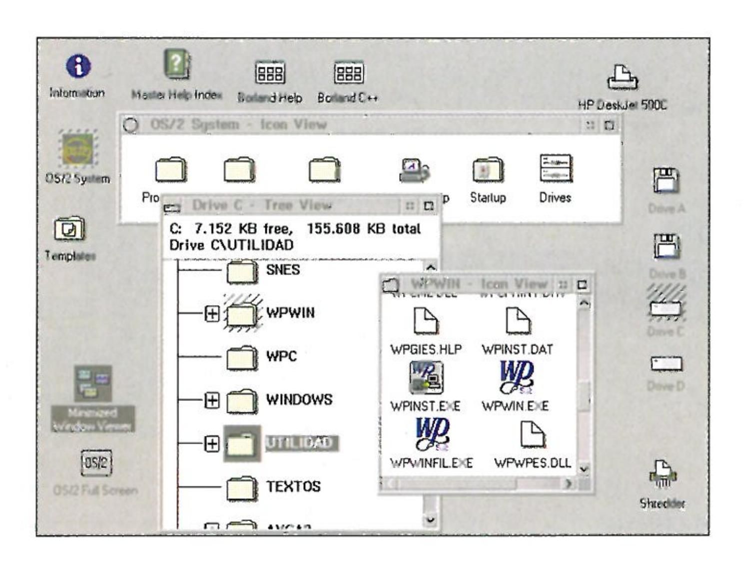
Pero el OS/2 2.1 aún va más allá. Permite que varias partes de un mismo programa funcionen en paralelo. Esta característica permite, por ejemplo, que mientras introducimos datos en una hoja de cálculo otra parte del programa se encuentra ya recalculando todas las celdillas.

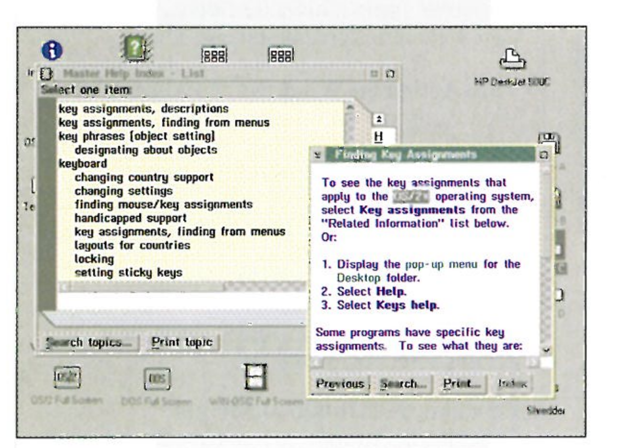


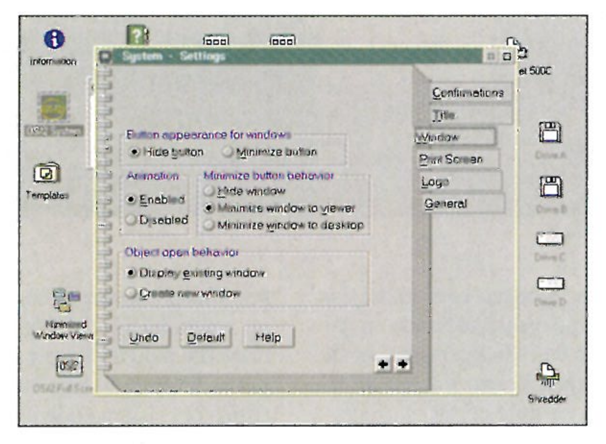
Disco duro

El OS/2 2.1 integra un nuevo sistema de ficheros de altas prestaciones denominado HPFS (High Performance File System). Este presenta muchas ventajas frente al sistema FAT que utiliza MS-DOS: ofrece una mayor velocidad de acceso al disco duro, elimina el problema de la fragmentación de información y otorga la posibilidad de dar nombres más largos a los ficheros.

En OS/2 el HPFS y el FAT pueden coexistir en particiones separadas. El usuario puede acceder de forma simultánea a los datos de uno y otro, si bien para utilizar la partición HPFS desde DOS debemos cargar un pequeño programa residente. OS/2 ofrece la posibilidad de ejecutar nuestros anteriores programas de MS-DOS. Esto nos lo permite el mecanismo llamado Máquina Virtual DOS, que simula el funcionamiento del antiguo sistema operativo (incluidos los gestores de memoria) y controla el acceso de OS/2. En nuestra pantalla, más conocida como escritorio, aparecen iconos representando carpetas, dispositivos, ficheros y la papelera. Al pinchar sobre cualquier carpeta (el equivalente a los subdirectorios del MS-DOS), ésta deja ver su contenido, que pueden ser ficheros u otros directorios. Los dispositivos son las unidades de disco, impresoras, unidades de CD-ROM. Al abrirlos nos muestran su interior compuesto por directorios en el caso de unidades de disco y trabajos pendientes en el caso de las impresoras.







El acceso a carpetas y unidades de disco se simplifica mediante el uso de iconos. También podemos configurar el sistema a medida, seleccionado impresora y tamaño de las ventanas.

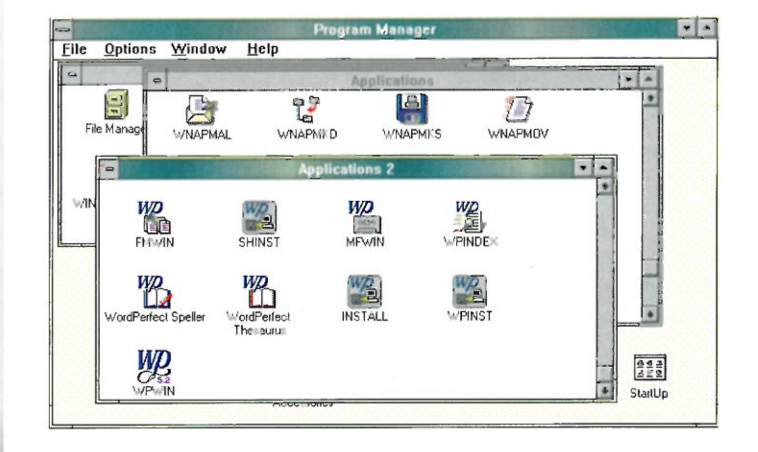
los programas que estén funcionando a los dispositivos compartidos, tales como pantalla, impresora o teclado. De esto se encargan los más de 50 parámetros que configuran la Máquina Virtual.

Compatibilidad

Además de todo esto, es posible utilizar programas escritos para Windows 3.1. El OS/2 simula este popular entorno en dos de sus modos: estándar y mejorado del 386. Además incluye las extensiones multimedia, fuentes True Type y OLE entre otras. La velocidad es incluso superior a las Windows originales que funcionan bajo DOS y la compatibilidad es muy alta.

Presentation Manager es el interfaz gráfico que incorpora

Integra un novedoso sistema de ficheros que permite acceder al disco duro a gran velocidad y denominarlos con nombres más largos



Al pulsar con el ratón sobre un fichero, se abre una ventana y se ejecuta el programa que contiene (si se trata de un .EXE) o se llama a la aplicación correspondiente para visualizarlo.

Por ejemplo, si pulsamos sobre un fichero que contiene un texto, aparecerá el procesador de texto con dicho archivo cargado, listo para utilizar.

La papelera o destructor de documentos borra cualquier elemento que se deposite en su interior.

Como conclusión cabe señalar que OS/2 2.1 es un magnífico sistema operativo, con muy pocas aplicaciones específicas para él, pero que cuenta con la capacidad de utilizar los miles de ellas existentes para DOS y Windows.

TOMAS TEJON

TARJETAS GRAFICAS

CON BUENA IMAGEN

En un corto periodo de tiempo, tan sólo cinco años, el mundo del PC se ha llenado de colorido. De los cuatro tonos con los que debía conformarse la tradicional y ya obsoleta tarjeta gráfica CGA, hemos pasado a los más de 16 millones que nos ofrecen hoy en día las modernas Super VGA. Una completísima paleta de color que se encuentra al alcance de los bolsillos más exigentes.



Un ordenador sería de poca utilidad si se limitase a funcionar como una calculadora que coge unos datos de entrada, aplica una serie de transformaciones matemáticas y muestra un resultado. La mayoría de las aplicaciones informáticas se basan en la manipulación constante de grandes cantidades de información. Por ejemplo, en un procesador de texto se comienza a trabajar con una hoja en blanco y, poco a poco, el usuario escribe el texto, corrige errores, realiza pruebas... Esta interacción hombre-máquina exige disponer de un dispositivo de entrada de datos, generalmente un teclado o un ratón, y otro de salida: la pantalla del ordenador.

Pero el funcionamiento de la pantalla no está determinado únicamente por el monitor. La parte más importante se encuentra dentro del ordenador y se llama tarjeta gráfica. Este dispositivo se encarga de transformar los datos de la memoria en letras y gráficos, así como de controlar la forma en que el monitor genera la imagen. Por muy bueno que sea un monitor, la resolución y el número de colores que podemos visualizar viene limitado por la tarjeta.

Textos y gráficos

El funcionamiento de la tarjeta gráfica es muy simple: el ordenador deposita los datos que van a ser visualizados en una zona especial de la memoria llamada memoria de vídeo que, generalmente, se encuentra dentro de la propia tarjeta.

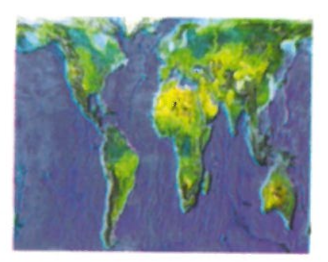
Constantemente los circuitos de la tarjeta leen la información contenida en esta memoria y, a partir de ella, generan la imagen que vemos en pantalla.
Existen dos modos de funcionamiento: modo texto y modo gráfico. En el primero de ellos la pantalla se divide en una serie de casillas, cada una de las cuales puede contener una letra o un símbolo. La tarjeta gráfica conoce la forma de todos estos símbolos y, a partir de sus códigos almacenados en la memoria de vídeo, genera la imagen gráfica en el monitor. Sólo es posible mostrar en pantalla aquellos símbolos cuya forma reconoce la tarjeta.
En modo gráfico disponemos de una gran matriz de datos donde cada elemento se corresponde con un punto determinado de la pantalla. El valor almacenado en una casilla determina el color en el monitor del punto asociado a ella. En este modo podemos mostrar cualquier imagen que deseemos.



■ **Genoa 8500**
Es una de las SVGA más avanzadas del mercado. Soporta resoluciones de hasta 1.280 x 1.024 puntos. Incluye modos de 32.768, 65.536 y 16 millones de colores. Su coprocesador gráfico y el bus de 32 bits (versión VL) sitúan a esta SVGA como una de las más veloces. Incluye utilidades y 'drivers' para los programas más populares como Windows, Autocad o Wordperfect.

Las tarjetas gráficas controlan la forma en que el monitor genera las imágenes y transforman los datos de la memoria en símbolos y gráficos

Número de colores y puntos de resolución son los parámetros básicos que identifican la calidad de las imágenes que una tarjeta gráfica puede visualizar.





La resolución de una tarjeta gráfica es el número de elementos que puede mostrar, tanto en horizontal como en vertical. En modo texto se habla de caracteres y en modo gráfico de puntos. Así, un modo de texto de 80 x 25 significa que puede visualizar 25 líneas de 80 caracteres cada una. En modo gráfico, una resolución de 320 x 200 puntos indica que la imagen está dividida en una rejilla de 320 elementos en horizontal y 200 en vertical. Cada intersección de esta rejilla es un punto de la pantalla cuyo color es posible modificar.
La memoria que necesita una tarjeta gráfica depende de dos factores: la resolución a la que puede trabajar y el número total de colores que es capaz de mostrar.
Algunas tarjetas incorporan un procesador gráfico. Se trata de un circuito incluido dentro de de la tarjeta que es capaz de realizar a gran velocidad funciones gráficas, tales como relleno de áreas, dibujo de rectas, zoom o desplazar una parte de la pantalla a otro emplazamiento. Son de gran ayuda en entornos gráficos de ventanas o con programas de CAD.

Rápida evolución

Desde la aparición del PC han surgido varios tipos de tarjetas en el mercado. Las más representativas son:
– **MDA (Monochrome Display Adapter).** Tiene el honor de ser la primera tarjeta gráfica de un PC. Aunque sólo era capaz de mostrar texto en un modo de 80 x 25, los caracteres eran muy detallados, lo que la hacía ideal para las aplicaciones que no necesitaban gráficos. Fue sustituida por la Hércules, que incorporaba al modo de texto un modo gráfico monocromo.
– **CGA (Color Graphics Adapter).** Apareció en el mercado pocos meses después que la MDA. Incluía modos de texto en 80 x 25 y 40 x 25 con 16 colores y dos modos gráficos de 320 x 200, con cuatro colores, y de 640 x 200, con dos co-

lores. Fue durante muchos años la tarjeta más utilizada por los PC y, aún hoy en día, es muy frecuente.

– **EGA (Enhanced Graphics Adapter).** Añade a la CGA una mayor definición de los caracteres en modo texto, comparable a la ofrecida por la MDA y la Hércules. Los modos gráficos soportan 320 x 200 y 640 x 350 con cuatro y 16 colores simultáneos, a escoger de entre 64 posibles.

– **VGA (Video Graphics Array).** Introducida por IBM con los modelos PS/2, revolucionó el mundo de las tarjetas gráficas. Incorpora nuevos modos gráficos de 640 x 480 puntos con 16 colores y 320 x 200 con 256 colores, que se escogen de una paleta que tiene más 262.000 tonos distintos.

– **MCGA (Multi Colour Graphics Adapter).** Es una CGA a la que se le han añadido dos modos de la VGA, concretamente el de 320 x 200 con 256 colores y otro con 640 x 480 puntos monocromos.

– **SVGA (SuperVGA).** El éxito obtenido por IBM con la VGA impulsó a muchos otros fabricantes a crear variaciones de esta tarjeta gráfica, añadiendo nuevos modos con más resolución y mayor número de colores. Las VGA con 512Kb de memoria ofrecen –aparte de los modos originales de VGA– 640 x 480 con 256 colores, 800 x 600 con 16 y 256 colores y 1024 x 768 con 16 colores. La gama alta, equipadas con 1 Mb de RAM, disponen del modo 1024 x 768 en 256 colores y, a veces, la posibilidad de visualizar 32.000, 65.000 o hasta 16 millones de colores en los otros modos.

Modelos y fabricantes

Existen muchos modelos de SVGA y todos ellos incompatibles entre sí para los modos extendidos (aquellos que no son heredados de la VGA original). Este inconveniente se ha solventado en parte con la aparición del driver VESA. Es un pequeño programa, específico para cada Super VGA, que se carga en la memoria del ordenador y controla los aspectos que varían de unas tarjetas a otras, haciéndolas iguales de cara a los programas. Entre los fabricantes de este tipo de tarjetas destacan Genoa, Tseng, Trident, ATI y Cirrus.

Existen más tipos de tarjetas gráficas para PC como la 8514A, el Adaptador de Gráficos Profesionales de IBM o Hércules InColor, pero apenas han tenido transcendencia.

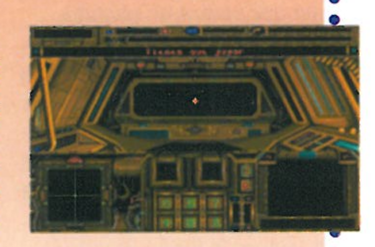
Hoy en día es difícil encontrar un ordenador que no lleve una VGA o SVGA de serie, dada la bajada de precios que han sufrido las tarjetas . Una SVGA es la elección más acertada, escogiendo el modelo que, por sus resoluciones de pantalla y el número de colores, se adecúe a nuestras necesidades.

TOMAS TEJON

De cuatro a 256 colores

VGA

La VGA es capaz de mostrar hasta 256 colores simultáneamente en pantalla que se escogen de entre más de 262.000 tonalidades diferentes.



EGA

Sus 16 colores y sus modos de resolución extendida supusieron un extraordinario avance respecto a la clásica tarjeta CGA.

CGA

Aunque sólo era capaz de utilizar cuatro colores para mostrar imágenes, tuvo mucho éxito al ser la primera tarjeta para PC con posibilidades gráficas.



Los ordenadores actuales otorgan prioridad a los gráficos frente a los textos. Con esto se logra una mayor facilidad de manejo y un aprendizaje más rápido. Las tarjetas gráficas lo hacen posible.

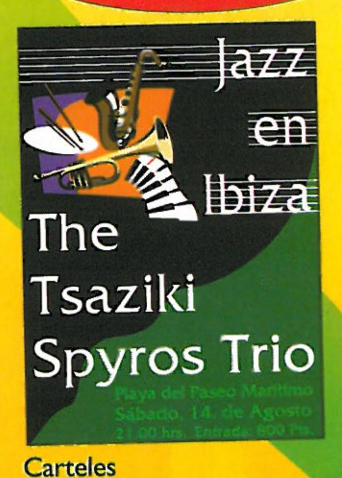
GENOA VGA 8500

Fabricante:
GENOA
Distribuidor:
EVEREX
C/ Ramón Areces 12 - 28030 Madrid
Telf. (91) 430 92 12
Precio recomendado:
ISA 17.900 Pts+IVA
BUS LOCAL 25.900 Pts+IVA


ALIS®
El Software más
DIVERTIDO
del verano
Con regalo
Desde
995 Pts.
No me puedo creer lo que estoy viendo... ¡Mira esto!
Grips
Studio
&
Crazy Comics

GRIPS Studio: Algunos ejemplos de lo que se puede hacer

Encarte creado con los productos anunciados



Carteles



Anuncios por palabras en un periódico



Pegatinas

Menús para restaurantes y bares

Y cabeceras de carta, ilustraciones para informes y otros trabajos, material educativo, organigramas, presentaciones, transparencias, boletines, catálogos, listas de precios, formularios, etc., etc.



Logotipos

Rótulos y señales





Tarjetas de felicitación

Tarjetas comerciales y de visita

GRIPS Studio incluye numero- sos ejemplos y plantillas, listos para usar o modificar. Los ejemplos de estas página se entregan

El Software Europeo de diseño gráfico con más premios internacionales.



GRIPS Studio: un nuevo concepto de diseño gráfico: más versátil, más divertido, más productivo.

Innovaciones tecnológicas, pensando en el usuario

GRIPS Studio aporta un gran número de innovaciones tecnológicas que facilitan espectacularmente el aprendizaje y el uso de este programa de diseño. Por ejemplo, la tecnología de intercambio de datos «DOL» permite arrastrar objetos de una aplicación a otra, sin necesidad de pasar por el porta- papeles o de importar una imágen externa. DOL permite sacar el máximo provecho al administrador de





Los menús de GRIPS Studio se pueden arrancar y posicionar en cualquier lugar de la pantalla. Así la función más utilizada está siempre a mano, eliminando la molestia de navegar a través de numerosos submenús (arriba).

Adaptar un texto a una curva u otro objeto gráfico suele ser un "engorro". Con GRIPS Studio sólo hace falta pulsar un botón. Abajo se muestran

DiscoDEMO 995Pts.

Estas son sólo algunas de las novedades que ofrece GRIPS, todas pensadas para facilitar y agilizar el trabajo y que recibieron numerosos premios internacionales al

Izquierda	Centrado	Derecha	Justificar	Encajar

*Las funciones "encajar" y "justificar" requieren las

Complementos



Los CRAZY COMICS para GRIPS Studio son 10 colecciones, c.u. con unas

IAL-020 Bebidas, Electrodomésticos, Oficina (1)



IAL-025 Aves, Plantas (1)



IAL-021 Armas, Casa (1)

IAL-026 Invertebrados, Peces, Transporte I (1)



IAL-022 Ajedrez, Música, Objetos Personales, Víveres

IAL-027 Edificios, Ferretería (1)

IAL-023 Reptiles y anfibios, Transporte (1)



IAL-028 Deportes, Firmamento, Mamíferos2 (1)

IAL-024 Mamíferos I (1)

Precio oferta: 1.995 Pts./colección

Las 10 colecciones: 15.950 Pts.+colección "sorpresa" gratis (Ref:IAL-030) (5)

Funny Fonts para GRIPS Studio

IAL-031 40 Tipos del letra TrueType *Deco* Selection 3.760 Pts. (2)

IAL-032 40 Tipos TrueType *Pro* Collection 2.995 Pts. (2)

IAL-033 40 Tipos *Fun* Collection 2.995 Pts. (2) IAL-034 Las 3 colecciones 7.990 Pts.

IMPRESIÓN POSTSCRIPT COLOR

GoScript Color convierte su impresora HP DeskJet 500/550C o Canon BJC 800/820 en una impresora PostScript Color. Aprovecha las 4 tintas y da mucha más calidad que el driver Windows. IAL-011 19.000 Pts. (5)

Precio de lanzamiento GRIPS Studio:



IAL-040 **9.995 Pts.**

+ 15%

Incluye GRIPS Studio, Administrador de Simbolos, cientos de Cliparts y 10 fuentes Truetype



Anuncio diseñado con los productos anunciados.

Despegando con ALIS y Lufthansa

Software europeo de altura se merece un premio de mano de la gran Línea Aérea europea, Lufthansa: ALIS y Lufthansa le invitan a visitar la mayor y más importante feria de informática del mundo, la CeBIT de Hannover, acompañado de un redactor de una prestigiosa revista de informática, y los modernos Centros de Cálculo y de Operaciones de Lufthansa en Frankfurt. Para participar en el sorteo de este fabuloso viaje para dos personas, recorte y rellene el sobre respuesta adjunto y envíelo por Correos. No necesita sello. El sorteo se celebrará de forma pública en el stand de ALIS en el SIMO el día 19 de Noviembre de 1993.

¡Hay regalos seguros!

¡Colecciona los puntos que se entregan con cada producto para llevarte estos originales regalos!

4 PUNTOS =





Una jarra «Crazy Comics». Hay 4 modelos diferentes.

8 PUNTOS = Una camiseta «Crazy Comics». (Las ilustraciones difieren de los modelos originales)

Pedidos e Información: Tel. (958) 54.61.58 - 54.52.72 - 54.54.56

Fax:(958) 54.51.25

Dirección: ALIS - C/.Barrio, 18 bajos - 18.184 Beas de Granada

---

Nombre, Apellidos — Tipo de PC que usa (p.ej., XT, 386SX, etc.)

Empresa — Profesión — NIF/DNI (para la factura)

Dirección

Cód. Postal — Población — País

Prefijo — Teléfono — Fax

¿Usa Windows? ☐ Sí ☐ No

Campos de interés:

Sí, quiero despegar con ALIS y Lufthansa.

Envíenme:

☐ GRIPS Studio para Windows por 9.995 Pts.+IVA

☐ Demo: 995 Pts.+IVA ☐ más información (gratis)

☐ Las siguientes colecciones de CRAZY COMICS:

☐ Las siguientes colecciones FUNNY FONTS/GScolor:

Los puntos acumulados con mi compra dan derecho a uno o varios de estos regalos: ☐ Jarra desayuno ☐ Jarra merienda ☐ Jarra noche ☐ Jarra camping ☐ Camiseta "Crazy Comics"

Envío: ☐ Correos (gastos 500 Pts) ☐ SEUR (gastos 1.500 Pts)

Pago: ☐ Reembolso Tarjeta ☐ VISA ☐ Amex, Caduca /9

Nº tarjeta:

☐ Quiero participar en el sorteo del viaje a Alemania.

☐ Me interesa el programa "Miles&More" para "frequent flyers" de Lufthansa. Envíeme más información gratuita.

Pegar solapa aquí

Doblar

Doblar y pegar

RESPUESTA COMERCIAL
Autorización Nº 10.029
B.O.C. Nº 50 del 29-6-1990

Tarjeta Postal

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino

ALIS Informática.
Apartado 53 F.D.
18.080 Granada

TRABAJAR EN CUALQUIER LUGAR

Ordenadores personales de reducidas dimensiones y menor peso, minúsculos terminales de telefonía móvil, equipos multimedia portátiles y, en definitiva, toda clase de servicios telemáticos capaces de funcionar sin hilos, resumen la filosofía de la primera feria

Movile, feria celebrada recientemente en Madrid, ha demostrado que la oficina móvil es una realidad. Cualquier persona puede disponer en todo momento de la documentación y los medios necesarios para trabajar, independientemente del lugar donde se encuentre, mediante un equipo que puede trasladarse cómodamente en un simple maletín.

En la actualidad, los grandes cajones que contenían aquellos limitados y lentos microprocesadores 8088 y 8086 se han convertido en ligeros ordenadores del tipo 386 y 486 a 25 y 33 megaherzios, que no superan los dos kilos de peso y equipan discos duros de 60 Mb, como el Z-Lite de Zenith o el lilliputiense HP 95LX PC con 1 Mb de RAM, compatible con cualquier PC y alimentado por pilas, precisamente la misma fuente de energía que utilizan las pequeñas impresoras portátiles del tipo HP DeskJet de Hewlett Packard, con sistema de chorro de tinta y una calidad muy similar a la que ofrece la tecnología láser.

Pero toda la potencia de los diminutos ordenadores no sería aprovechable sin un sistema de comunicaciones que soportara el envío de información. En este campo, los avances no han sido menores. Las tarjetas módem-fax, especialmente diseñadas para ordenadores personales portátiles, que permiten el intercambio de documentos desde cualquier lugar donde exista una línea telefónica, no constituyen hoy una novedad. Tal es el caso de La SupreFax-módem, que apenas ocupa unos centímetros bajo el teclado de un notebook.

Gracias a la tecnología, la oficina no supera el tamaño de un pequeño maletín

Oficina y descanso

La denominada Resort Office (oficina del descanso) es un proyecto iniciado por Japón a mediados de los ochenta. Esta idea consiste en equipar tecnológicamente las áreas vacacionales, con el fin de que los ejecutivos puedan permitirse disfrutar de unos días de ocio sin que ello signifique abandonar sus negocios.

Este plan se ha convertido en uno de los modelos en los que se está basando un proyecto que quiere hacer realidad el gobierno balear.

ALONSO DE VIANA-CARDENAS

Lo más móvil



■ Z-LITE 320L
Zenith integra en este ordenador portátil de escaso peso (1,77 kg.) y reducidas dimensiones (251 x 193 x 38) toda la potencia de un microprocesador 386SL que trabaja a 20 MHz.



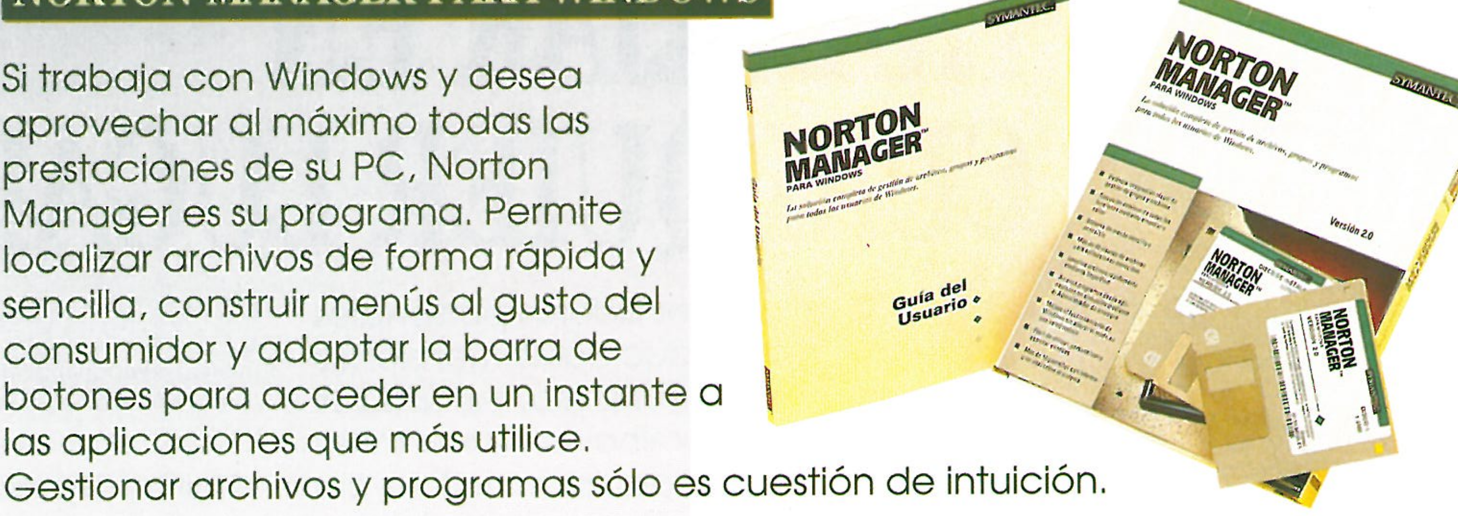
■ IBM 710 T
Tan fácil como escribir sobre un cuaderno, pero con las ventajas del ordenador.

■ HP 95LX PC
MS-DOS 3.22, Lotus 1-2-3 versión 2.2, comunicación de datos, editor de textos, gestor de ficheros, agenda de citas y listín pesan 300 gramos en este PC de bolsillo con 1 Mb de RAM, de Hewlett Packard.



NORTON MANAGER PARA WINDOWS

Si trabaja con Windows y desea aprovechar al máximo todas las prestaciones de su PC, Norton Manager es su programa. Permite localizar archivos de forma rápida y sencilla, construir menús al gusto del consumidor y adaptar la barra de botones para acceder en un instante a las aplicaciones que más utilice. Gestionar archivos y programas sólo es cuestión de intuición.



WINDOWS A MEDIDA

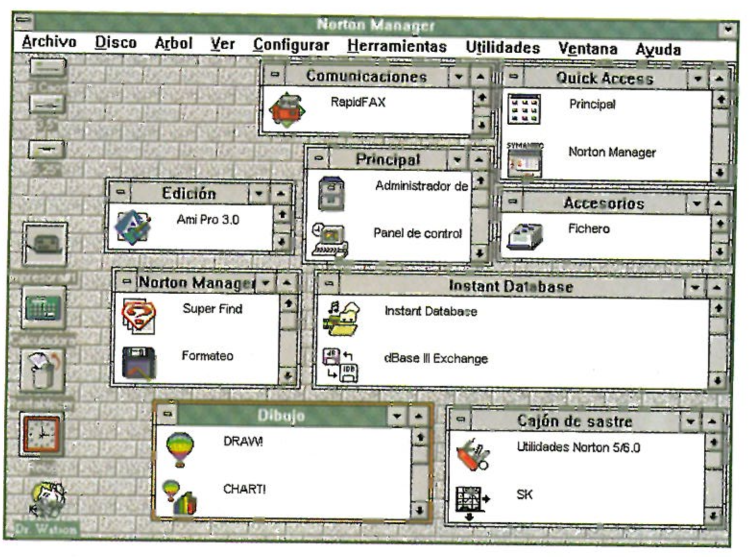
Una de las características más relevantes del entorno Windows es su flexibilidad; es decir, el usuario puede configurarlo según sus necesidades. Una cualidad que afecta también a la gestión de los programas, los ficheros, etcétera. Norton Manager para Windows es una aplicación cuya misión es sustituir al Administrador de Programas y al Administrador de Archivos de Windows, ofreciendo al usuario un entorno de trabajo más accesible y con mayores posibilidades de personalización aprovechando la mencionada flexibilidad. Las herramientas, accesorios y utilidades que incorpora aumentan su eficacia al estar integrados en el mismo entorno, concebido a imagen del tradicional escritorio.

En Norton Manager los iconos, tan importantes en Windows, son la vía ideal para que el usuario pueda acceder a toda la potencia de su ordenador sin tener que memorizar complicadas combinaciones de teclas, menús confusos o procedimientos complejos. Aquí los símbolos lo son todo, ya que la mayoría de las operaciones pueden llevarse a cabo con ellos.

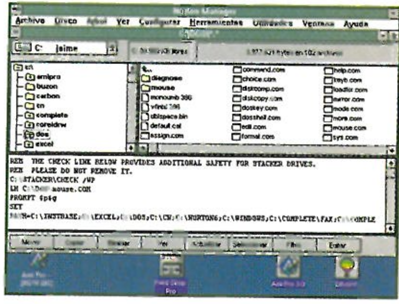
Intuición es la clave

La palabra mágica a la hora de utilizar este programa es intuición. El usuario puede personalizar los iconos a su gusto y agrupar las aplicaciones según los criterios que crea más convenientes. Por ejemplo, podemos reunir todas las cartas destinadas a la compañía de seguros en una carpeta que se llame Seguros, haciendo que los ficheros que contenga aparezcan bajo la forma de iconos. Esto nos permite abandonar la farra-

Windows es mucho más sencillo y completo gracias a la utilización de este programa

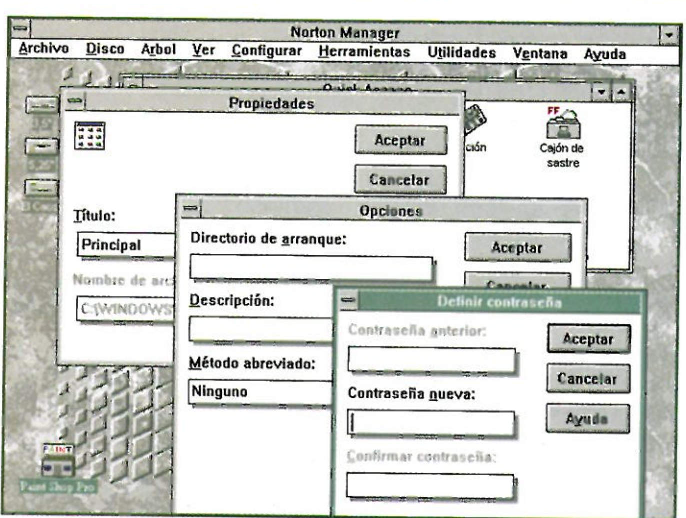


A la izquierda de la pantalla se presentan las unidades activas (comenzando por A: y terminando por la última definida).



gosa presentación tradicional de los archivos de documentos. En este sentido, cabe mencionar la primera diferencia importante entre Norton Manager y el Administrador de Programas. En este último todos los grupos de aplicaciones tienen el mismo icono y no se cuenta con la posibilidad de incluir grupos dentro de los grupos (una de las capacidades que más se echa de menos en Windows 3.1).

Con Norton Manager podemos asignar un icono diferente a cada conjunto de aplicaciones, seleccionándolos de la librería que se suministra con el programa (en el archivo ndw.nil) o de otros programas. La librería cuenta con la friolera de más de 150 iconos diferentes. Además, cada grupo puede dividirse a su vez en subgrupos, con lo que la organización de las aplicaciones y documentos es mucho más sencilla y eficaz.





El SuperFind es capaz de localizar ficheros a partir de su nombre, extensión y contenido, con la ventaja de permitir la búsqueda en segundo plano.

De esta forma, trabajar con un PC se asemeja bastante a la sensación que se obtiene al operar con un Macintosh.

Tres presentaciones

El usuario puede hacer que las aplicaciones y los grupos que las contienen aparezcan en pantalla de tres modos diferentes: iconos, listas o herramientas. En el primer caso, la presentación es la habitual en Windows: un icono y un nombre asociado a éste representan a cada una de las aplicaciones, que aparecen dentro de una ventana a intervalos regulares. El modo Lista es, simplemente, un listado de las distintas aplicaciones. El modo Herramientas es el más intuitivo, ya que la ventana se reduce al tamaño ocupado por los diferentes iconos que representan a las aplicaciones del grupo y están todos reunidos en un pequeño espacio. De esta manera, es posible presentar todas las aplicaciones, las herramientas y las utilidades en una misma pantalla, siendo accesibles todos los recursos de Windows y sus aplicaciones con un simple movimiento del ratón.

Norton Manager permite colocar los iconos de las aplicaciones más utilizadas directamente sobre el escritorio. De esta forma el usuario puede disponer de ellas nada más arrancar el ordenador y no tiene que abrir cada grupo de utilidades hasta encontrar la que desea.

Pero en el Norton Manager no

sólo las aplicaciones, sino también las unidades de nuestra máquina y una serie de herramientas que proporciona el propio entorno están representadas por iconos.

La pantalla

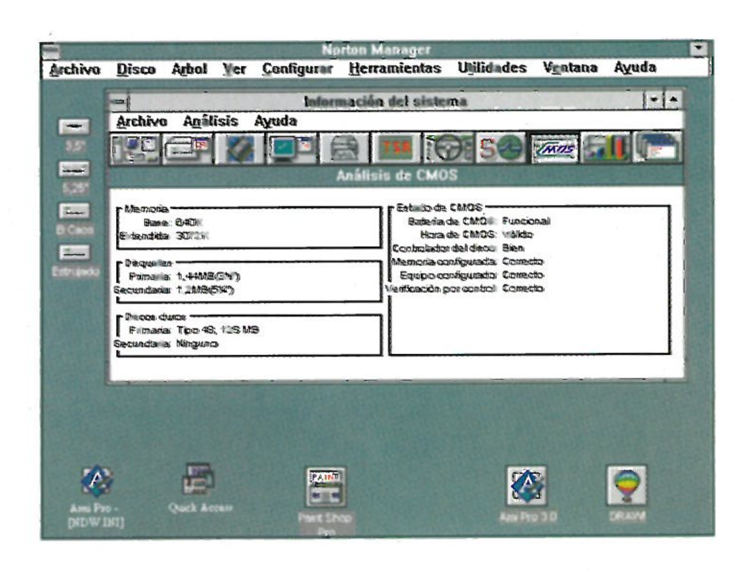
Por defecto, a la izquierda de la pantalla se presentan los iconos de las unidades activas (comenzando por A: y terminando por la última unidad definida, incluyendo si se desea las unidades de red y las virtuales). A todas ellas se les puede dar el nombre que se desee como si se tratase de una aplicación más. Presionando dos veces sobre los iconos de unidad aparecen las ventanas de unidad, en las que se muestra el árbol de directorios (a la izquierda) y los archivos del directorio seleccionado (a la derecha). En la parte inferior, un menú configurable por el usuario permite gestionar la totalidad de las operaciones que se desee realizar con los ficheros.

A la derecha de la pantalla están los iconos que representan a tres herramientas propias de Norton Manager: el visor, las impresoras y el Mail (correo electrónico). El usuario puede hacer que aparezcan o no en el escritorio y colocarlos en cualquier parte de la pantalla.

Con este programa podemos asignar un icono diferente a cada grupo de aplicaciones, seleccionándolos de la librería que viene incluida.

Norton Manager para Windows ofrece cuatro herramientas de gestión, accesibles por medio de menús situados en la parte superior del monitor.

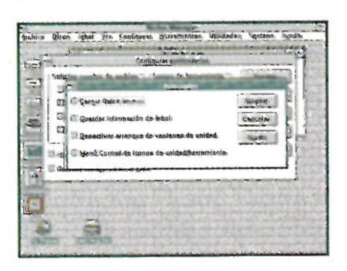




Otras herramientas

Norton Manager para Windows ofrece cuatro herramientas de gestión: el protector de pantalla, el visor de archivos, el comando SuperFind y el comando Información del Sistema. Todos ellos son accesibles por medio de los menús situados en la parte superior y ofrecen mejoras sobre comandos equivalentes del propio Windows. El protector de pantalla, Sleeper, es una utilidad que alarga la vida útil del monitor al impedir que éste muestre la misma información durante un periodo prolongado de tiempo, con el consiguiente desgaste de los puntos sensibles. El visor de archivos permite visualizar documentos, tanto gráficos como de texto, gracias a los diversos filtros que incluye. El comando SuperFind es capaz de localizar ficheros a partir de su nombre, extensión, e incluso contenido, con la importante característica de que permite la búsqueda en segundo plano; es decir, permite trabajar con otras aplicaciones al mismo tiempo. Finalmente, el comando Información del Sistema es una de las más potentes herramientas de este estilo que se encuentran en programas de propósito general como el que nos ocupa. Gracias a él, es posible conocer todas las características del sistema sobre el que se trabaja con un nivel de detalle especialmente alto.

Por todo ello, Norton Manager para Windows es una de las mejores opciones para la sustitución de algunos elementos de Windows. Aumenta el control del entorno operativo en muchos aspectos y permite una gestión personalizada. Sin embargo, conviene resaltar que, en sistemas con poca memoria o con reducida potencia de proceso, Norton Manager, lo mismo que su hermano mayor, Norton Desktop, retrasa algo la ejecución de las operaciones (especialmente la carga de Windows). Aún así, las prestaciones que ofrece, en especial la posibilidad de tener al alcance del ratón todas las herramientas necesarias, lo hacen recomendable si el tiempo no es un factor decisivo.





NORTON MANAGER

Fabricante:
SYMANTEC

Distribuidor:
COMPUTER 2000
C/Constitución 1 - 08960 Barcelona
Telf.(93) 499 91 11

GTI
C/Nicaragua 14 - 28016 Madrid
Telf.(91) 345 96 77

KEYLAN
C/Ciencias 149 - Polígono Industrial C/Gran Vía Sur - 08908 Barcelona
Telf.(93) 499 91 11

Precio recomendado:
9.900 Pts+IVA

EDUARDO MENÉNDEZ

VALORAMOS ORDENADORES E IMPRESORAS COMPATIBLES

DE SEGUNDA MANO Y SE LO CAMBIAMOS POR:

1º. ... IMPRESORAS, DISQUETES, FILTROS, COMPONENTES, ETC.

2º. ... ENTRADA PARA UNO MAS POTENTE RECICLADO Y CON GARANTIA.

3º. ... ENTRADA PARA UNO NUEVO EN OTRAS TIENDAS DE INFORMATICA ASOCIADAS.

ALQUILER DE ORDENADORES

¡¡TAMBIEN AMPLIAMOS ORDENADORES ANTIGUOS!!



SISTEMAS INFORMATICOS, COMPONENTES RECICLADOS Y ECOPAPEL

TRAIGALO A: OSICOM en C/. Aceituno, 1 - SEVILLA 41003 - Telf. 453 30 57 y Fax: 453 30 77
C/ Antonio López n.º 236, 4 pta - MADRID 28026 - Tfnos: 91 475 81 66 y 476 62 61, Fax: 91 476 95 01
y se lo valoramos o recogemos en su empresa o domicilio particular

TEST

CON LA COLABORACION DE:











MADRID: C/. López de Hoyos, 64 - Tlf.: (91) 562 07 77

SEVILLA: Políg. PISA C/. Exposición, 6 Edif. TRISOFT
Tlf.: (95) 418 39 00-10 líneas
Fax: (95) 418 41 42-560 06 02
41927 Mairena del Aljarafe (Sevilla)

super INVES RESPONDE

A todos los usuarios de ordenadores les surge problemas que les gustaría consultar con profesionales. SUPER PC le brinda la oportunidad de hacerlo. Envíenos sus cartas y nosotros le resolveremos sus interrogantes.
Revista SUPER PC
Sección Inves responde
C/ O'Donnell, 13. 1º Izq.
28009 MADRID



Con la lectura del primer número de su revista han aumentado mis conocimientos informáticos que, por cierto, son bastante modestos. Quería cambiar el MS-DOS 5.0 por el 6 Upgrade que aparece anunciado en su revista. Sin embargo, me ha parecido entender al leer un artículo de SUPER PC que para aprovechar bien la nueva versión del DOS sería preciso tener un PC 386 o superior.
El mío es un INVES 500/R con microprocesador 286 y me da la sensación de que el Memmaker del DOS 6, por ejemplo, no aporta ninguna ventaja a mi ordenador. ¿Estoy en lo cierto? De momento tengo memoria extendida instalada.
¿Existe la posibilidad de cambiar en mi ordenador el procesador 286 por un 386? ¿A qué precio?

Karl-August Pauw
S. Lorenzo de El Escorial
Madrid

Sí, está en lo cierto. El sistema operativo MS-DOS 6 no proporciona más memoria a un procesador 286, aunque sí que le aporta otro tipo de ventajas, tales como el contar con un potente antivirus o con compresor de disco. Por otro lado, puede cambiar la placa si lo desea, pero no el procesador. La variedad de precios es muy grande.

Tengo un módem INVESCOM 100 PLUS externo que lo uso con un PC portátil y quisiera saber si puedo conectar con el ordenador de mi oficina a cobro revertido.

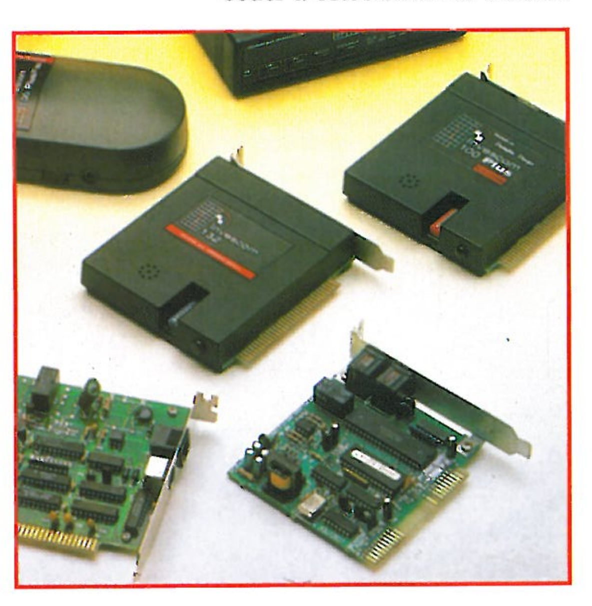
Vicente Jarandilla
Madrid

No puede llamar a cobro revertido, pero sí lograr que el otro ordenador le devuelva la llamada si utiliza el modo SLAVE y sigue los pasos siguientes:
1º Instale el software INVESCOM en ambos ordenadores.
2º En el PC de la oficina teclee PC PASS para añadir una línea de usuario nuevo. Le pedirá un nombre, un password y un teléfono al cual se debe dirigir (en este caso el de su casa).
3º Para llamar desde el PC portátil se puede hacer con la agenda, indicando que la emulación es CONTROL REMOTO.
4º Una vez que haya realizado la primera llamada se le pedirá el nombre y el password. A continuación se realizará la llamada de retorno.

Soy un chico de 19 años y estoy interesado en comprarme un módem. Sé que existen varios tipos en el mercado, el ofrecido por Ibertex o el BBS. Me gustaría que me informaran sobre cuál debo adquirir.

Carlos Manuel Ruiz Prieto
Sevilla

Antes de contestar a la pregunta es importante diferenciar lo que es Ibertex, BBS o módem, porque son cosas totalmente distintas. Por una parte Ibertex es el nombre que ha dado Telefónica al servicio videotext en España, BBS es una base de datos de correo electrónico y módem es el periférico que permite acceder a éstos desde el ordena-





dor (en el número uno de la revista se explican detalladamente cada uno de los tres conceptos).
Para conectar con Ibertex se necesita un módem con la norma V23, sin embargo para acceder a un BBS la mayoría son válidos. Los que funcionan a 14.400 baudios son excelentes por su velocidad, pero muy caros. Como parece que desea iniciarse en el mundillo de los BBS le recomendamos que pruebe con un 2.400; es asequible y cubre perfectamente sus necesidades.



Poseo desde hace poco tiempo un ordenador personal Macintosh LC y mis conocimientos informáticos son muy básicos. Al comprar la revista SUPER PC me he encontrado con un problema inicial a la hora de probar los discos de regalo. Al insertarlos, aparece en pantalla el siguiente mensaje: "No es un disco Macintosh ¿Desea inicializarlo?". ¿Existe la posibilidad de que pueda solucionar por mí mismo la cuestión?

Juan Manuel Gámez Febles
Sta. Cruz de Tenerife
Islas Canarias

Los ordenadores Macintosh no son compatibles con los PC IBM y por este motivo los programas que regalábamos en el primer número de SUPER PC no funcionan en su ordenador. Si inicializa los discos borrará su contenido y podrá utilizarlos para almacenar información.



Hace un año compré un ordenador Invesmultimedia con tarjeta de sonido pero sin lector de CD-ROM. Ahora, como muchos programas vienen en CD-ROM, me planteo la posibilidad de comprar un lector. ¿Puedo utilizar cualquier CD-ROM con mi tarjeta de sonido?

Julián Ortega del Hoyo
Madrid

Sí, utilizando un lector de CD-ROM INVES o compatible con los lectores de Creative Labs y Panasonic, ya que el controlador viene incluido en la tarjeta de sonido y no tiene que instalar una nueva controladora, con el coste adicional que esto supone y sin ocupar un nuevo slot de su PC.

Los lectores que envíen preguntas a esta sección deben indicar en la carta la configuración de su ordenador personal: modelo, memoria RAM, tarjeta gráfica y disco duro, para que podamos responder correctamente a todas sus cuestiones.

DINOSAURIOS, TODO UN

CONOCER ESTA LLENO DE VIDA. Este mes te desvelamos las nuevas teorías sobre el origen de los seres vivos, te explicamos cómo el calor altera nuestro organismo, y te descubrimos los secretos del Faraón Sol... Y en el suplemento ecológico nos planteamos la siguiente pregunta: ¿Cuanta vida le queda al mar Mediterráneo?



MUNDO POR DESCUBRIR



Además, con el número de julio, el primer vídeo de la fantástica colección EL MUNDO DE LOS DINOSAURIOS.

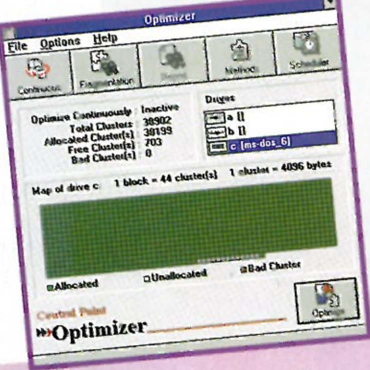
CONSEJOS Y TRUCOS

Doskey de MS-DOS

Esta magnífica utilidad incorporada en las versiones 5.0 y 6 del ***MS-DOS*** *se maneja con las teclas del cursor. Sirve para repetir los últimos comandos tecleados desde el* ***PROMPT****. Para instalarlo se teclea:*
DOSKEY
Suponga que escribe las instrucciones:
DISKCOPY
CHKDSK
A continuación si se utiliza la tecla del cursor Arriba y aparecerá la última línea escrita: ***CHKDSK***
Si se vuelve a pulsar el cursor Arriba, aparecerá el penúltimo comando, en este caso ***DISKCOPY***

Búsqueda de ficheros

Para localizar un fichero en el disco duro se puede utilizar el comando ***ATTRIB****. En el caso de que desee buscar el fichero* ***TEXTO.TXT****, debe teclear* ***ATTRIB \TEXTO.TXT /S.*** *De este modo aparece un listado de los directorios que contienen ficheros con ese nombre.*

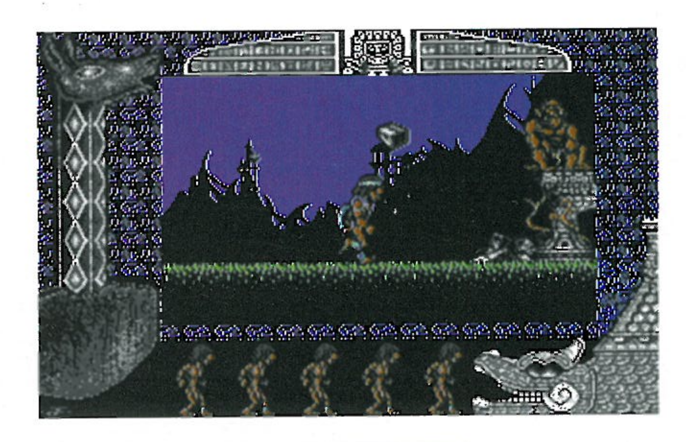


Velocidad del disco

Se pueden realizar varias operaciones para optimizar el disco duro:
a) **DEFRAG** en el sistema operativo **MS-DOS**, **SPEEDISK** en la utilidad **NORTON** y **COMPRESS** en el programa **PCTOOL**, son opciones con las cuales podemos desfragmentar el disco duro.
Su principal función es agrupar los sectores de información que están desperdigados a lo largo de todo el disco duro.
b) Otra de las posibilidades es situar de izquierda a derecha en el comando **PATH** los directorios que más se utilicen. Por ejemplo, en el caso de que en el **AUTOEXEC.BAT** se encuentre la siguiente instrucción:
PATH C:\UN;C:\QEDIT
Si el usuario utiliza con frecuencia el directorio **QEDIT**, debe modificar el comando **PATH** con un editor de textos o con el **EDLIN** del **MS-DOS** para que quede así:
PATH C:\QEDIT;C:\UN

Un disquete de autoarranque

Este método sirve para discos de 5 1/4 y 3 1/2, teniendo en cuenta que esta operación siempre se debe realizar desde la unidad A: de su ordenador.
Siga los siguientes pasos:
a) Formatee el disquete donde va a instalar el sistema operativo autoarranque. Si ya estuviera formateado, hay que comprobar que está completamente vacío, de lo contrario la instalación no sería correcta. Debe tener cuidado con los ficheros ocultos, ya que no se borran con el comando ***DEL.***
b) Una vez formateado el disquete, desde la unidad y directorio donde se encuentre el sistema operativo, teclee ***SYS A:***
c) A continuación copie el fichero ***COMMAND.COM*** *en el disquete escribiendo la siguiente línea:*
COPY C:\COMMAND.COM A:
Con esta sencilla y rápida operación ya ha creado el sistema operativo para autoarranque. Los ficheros existentes en el disquete son suficientes para que al resetear su ordenador se inicialice el sistema operativo desde la unidad A:. Para configurar el disquete de forma óptima, debe crear los ficheros ***AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.***



Espada Sagrada

Estas son las claves para acceder a las distintas fases de La Espada Sagrada:
Nivel 2: ***ATAHUALPA***
Nivel 3: ***MACHUPICCHU***
Para salir del juego hay que pulsar el botón reset del ordenador o apagar el aparato.



Año 2142. Planeta Titán. La Tierra sólo es un lejano recuerdo…

Video Aventura

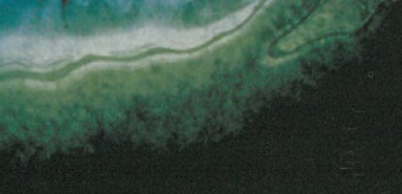
Año 2142. Planeta Titán… un joven estudiante, Conrad B. Hart, LOS ha encontrado. ¿QUIENES son? y ¿DE DONDE vienen? Conrad conoce la respuesta, pero… Conrad ha perdido la memoria y su instinto lo empuja ciegamente a escapar. Huir desesperadamente, ya que los que le persiguen no saben lo que es la piedad.

Vive la extraordinaria historia de Conrad, desde el lejano planeta Titán hasta la Tierra. Escenas de movimiento, dignas de dibujos animados, con una realización apabullante, tanto por su movimiento como por la música que las rodea y que contribuyen a hacer esta aventura tan real que creerá que está viendo un FLASHBACK.

Disponible en PC.

FLASHBACK







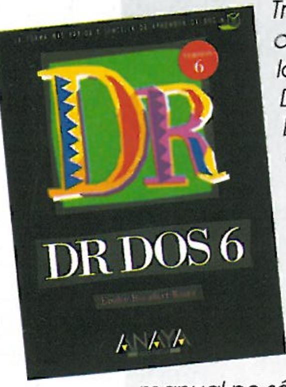


DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

super LIBROS

DR DOS 6

El libro está dividido en tres partes bien diferenciadas. En los dos primeros capítulos el autor introduce al lector en los conceptos básicos de la informática y del funcionamiento del DOS.

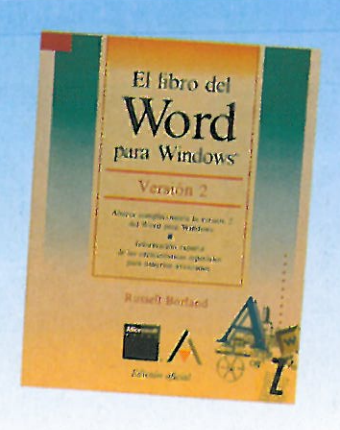


Tras ello explica cómo se instala el programa DR DOS 6 de Digital Research en el ordenador y comenta, paso a paso, todos los comandos de este sistema operativo. El manual no sólo describe la función que cumple cada uno de ellos, también ofrece distintos ejemplos que muestran de forma clara su funcionamiento y problemas prácticos que el lector debe resolver. En las últimas páginas del libro aparecen las soluciones de los distintos ejercicios propuestos por el autor.

Autor: Emilio Rocafort Riaza
Editorial: Anaya Multimedia
Páginas: 360

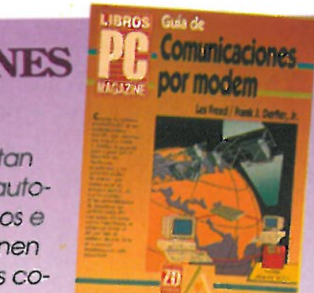
EL LIBRO DEL WORD PARA WINDOWS (versión 2)

Tras la lectura de este manual oficial de Word para Windows, cualquier usuario podrá manejar este tratamiento de textos con facilidad. La obra hace una descripción exhaustiva y clara de las posibilidades que ofrece, junto a ejemplos y consejos sobre su utilización. No sólo los novatos, también los usuarios familiarizados con el Word y que conozcan los conceptos básicos de la creación de documentos encontrarán útil la lectura de este libro, ya que les permitirá conocer sus ricas posibilidades en profundidad . En definitiva, este manual es una herramienta a tener en cuenta si se trabaja con Word para Windows. El aprendizaje es seguro y no hay información más autorizada que la de Microsoft, compañía que ha colaborado en su elaboración.

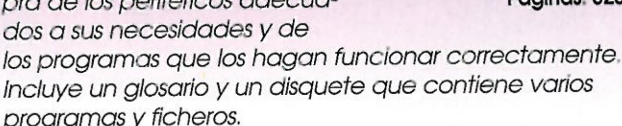


Autor: Russel Borland
Editoria Anaya Multimedia
Páginas: 627

COMUNICACIONES POR MODEM



Las páginas de este libro tratan acerca de los módem. Los autores ofrecen consejos prácticos e información técnica que tienen por objeto el dominio de las comunicaciones informáticas. Uno de los objetivos del libro es facilitar al usuario la compra de los periféricos adecuados a sus necesidades y de los programas que los hagan funcionar correctamente. Incluye un glosario y un disquete que contiene varios programas y ficheros.



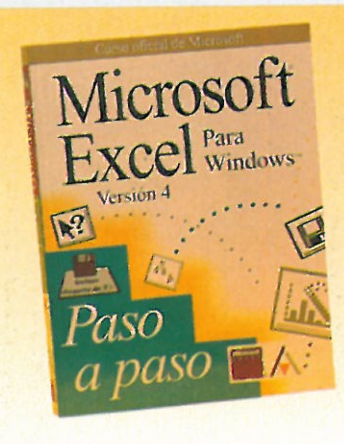
Autor: Microsoft Press
Editorial: Anaya Multimedia
Páginas: 325

DBASE IV 1.5

A lo largo de 15 capítulos, el manual ofrece una completa información sobre el manejo de los programas gestores de bases de datos, aunque se centra de forma especial en las características que ofrece de dBASE IV 1,5. Las páginas del libro están salpicadas con fotos de pantallas que, al tiempo que permiten al lector comprobar que está realizando las operaciones correctas en su ordenador, hacen más agradable y didáctica la lectura del manual. En el último capítulo se ofrece una descripción de los mandatos SET, que permiten configurar el programa a la carta según las necesidades del usuario.

Autores: Pablo J. García Núñez y Julián Martínez Valero
Editorial: Anaya Multimedia
Páginas: 320

MICROSOFT EXCEL PARA WINDOWS (versión 4)



La obra está dirigida a los profesionales que manejan gran cantidad de información numérica. Microsoft Excel 4 es una potente hoja de cálculo que se utiliza bajo el entorno Windows. El libro describe de forma minuciosa el programa y todas las ventajas que presenta; como por ejemplo en el tratamiento de fórmulas o a la hora de copiar y desplazar datos o de crear informes personalizados, encabezamientos y pies de página. Este manual, oficial en los cursos informáticos de la compañía Microsoft, es útil tanto para aquellos usuarios que nunca han trabajado con la hoja de cálculo Excel como para los experimentados en su manejo. La obra incluye un disquete con ejemplos prácticos que facilitan el aprendizaje de la utilidad.

Autor: Microsoft Press
Editorial: Anaya Multimedia
Páginas: 325

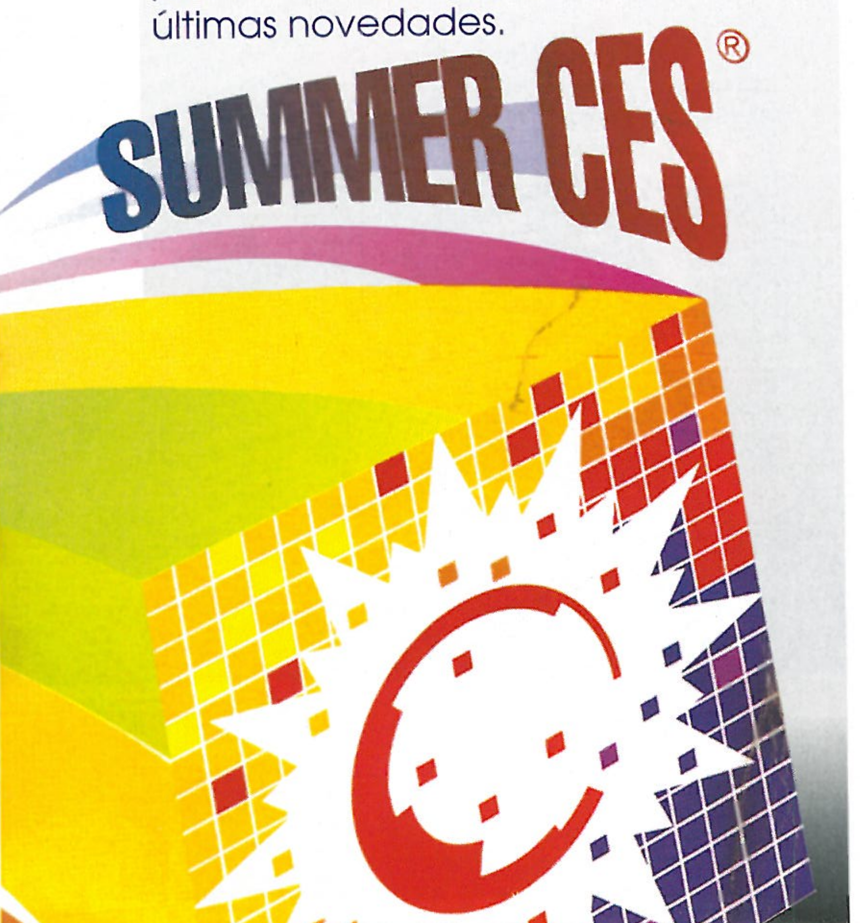
El verano tiene un corazón de nata.

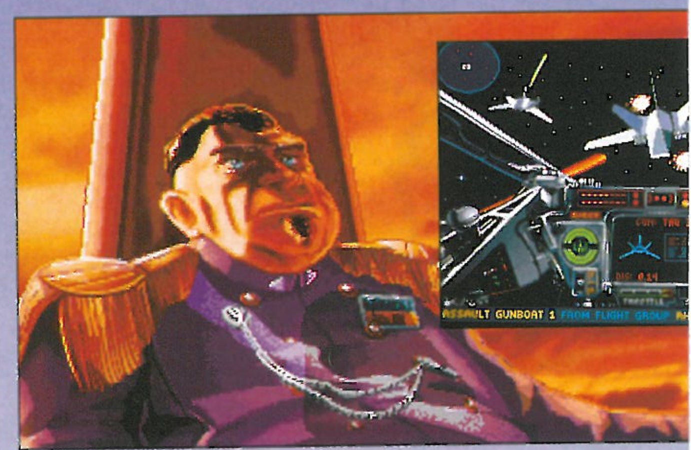


CONSUMER ELECTRONIC SHOW SUMMER'93

CHICAGO, LA MECA JUEGO

El acontecimiento más importante en el campo de la electrónica se produce dos veces al año en Estados Unidos. Las Vegas, en invierno, y Chicago, en verano, son los lugares ideales para enterarse de lo que ocurre en el mundo de la informática. Super PC estuvo allí para informar a sus lectores de las últimas novedades.







El estadounidens George Lucas ha puesto al servicio de los videojuego su fértil imaginación cinematográfica.

LUCAS ARTS

La compañía del famoso cineasta George Lucas presentó Day of the Tentacle, la segunda parte de Maniac Mansion, que combina los tradicionales dibujos animados de la Warner con el ya conocido sistema de juego de la casa. Los soportes elegidos son CD-Rom y discos. La versión óptica será íntegramente hablada.

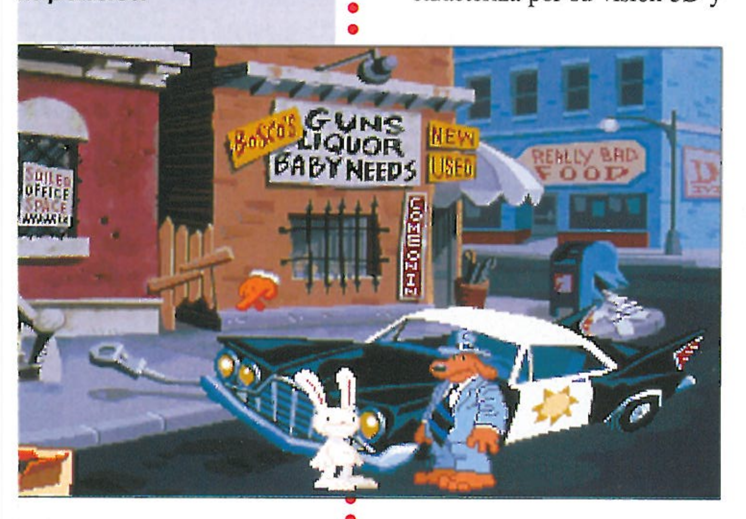
Para finales de año, Sam & Max Freelance Police hará las delicias de pequeños grandes gracias a su divertido argumento protagonizado por dos estrellas del comic que s ven envueltas en un complejo asunto policíac Los que disfrutaron con e simulador X-Wing, basad en las aventuras de la Guerra de las Galaxias, están de enhorabuena. Dentro de poco estará disponible en el mercad americano la segunda parte, TIE Fighter, y el dis

DEL

La competencia entre las distintas casas que se dedican a la producción de videojuegos es feroz. Durante meses mantienen ocultas sus novedades y esperan a ferias tan importantes como la de Chicago para exponer sus últimas creaciones. Hasta la compañía más pequeña echa el resto y decora de forma atrevida sus expositores para atraer la atención de los distribuidores y la prensa especializada.
Durante cuatro días el Chicago Hilton y el McCormick Center se convirtieron en la meca del videojuego. Electronic Arts, una de las compañías que más crecimiento ha experimentado en los últimos meses, presentó en sociedad al SSN-21 Seawolf, continuación del aclamado 688 Attack Sub. El programa, que se basa en la simulación de un submarino de las Fuerzas Navales Norteamericanas, contiene más de 40 tipos de barcos y 25 clases de sumergibles. Otro título importante es el Seal Team, un simulador que controla las maniobras de los soldados de las Fuerzas Especiales del Ejercito estadounidense. El programa se caracteriza por su visión 3D y

La colaboración de Steven Spielberg con Lucas Arts reportará, sin duda, muchas horas de diversión a los aficionados.

e expansión, X-Wing Tour ' Duty. Con el argumento e la misma película de encia ficción también se omercializará un nuevo D-Rom, Rebel Assault, unque en este caso se ata de un arcade y no de n simulador.
ucas Arts sorprendió a dos con un bombazo: nunció su alianza con even Spielberg para roducir The Dig, aventura ráfica interactiva para ompatibles.



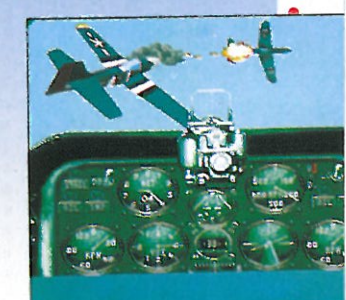


La variedad de temas tratados en los juegos de Dynamix es su mejor arma a la hora de captar al público internacional.

DYNAMIX

Una de las nuevas apuestas que presentó la casa Dynamix es un impresionante juego de rol llamado Betrayal at Krondor, que mezcla aventura, RPG, buenos gráficos y excelente sonido, con un entretenido argumento inspirado en la Edad Media. Otra novedad de esta compañía es la producción de un pinball desarrollado enteramente en entorno Windows, esta peculiaridad, además de facilitar su acceso, aumenta increiblemente su capacidad gráfica. Take a Break Pinball junto con Incredible Toons, arcade de reflexión protagonizado por dibujos animados, divertirán tanto a los mayores como a los más pequeños de la familia. Por otro lado, dentro de poco saldrá a la venta en el mercado americano la segunda parte de The Incredible Machine.





TSUNAMI

Al amparo de la multinacional de software, Accolade, ha nacido Tsunami, dedicada exclusivamente al desarrollo de juegos para PC y CD-Rom. En la elaboración de su producto estrella, Blue Force, ha colaborado el programador de la saga Police Quest, Jim Walls. Los ejecutivos de la firma están dispuestos a captar un público adulto con Protostar, que mezcla aventura gráfica con juegos de acción y de rol. Todos los títulos tienen su correspondiente versión para CD.







el gran realismo de sus escenas. Sus detalles, tomados de verdaderas acciones bélicas, y el desarrollo del combate en tiempo real, colaboran a que el jugador se sienta inmerso dentro de un auténtico campo de batalla.

El primer lanzamiento para CD-Rom de Electronic Arts, The Labyrinth, será un verdadero éxito, ya que el programa combina varios juegos en uno. Esta aventura gráfica, basada en un tema fantástico, requiere resolver una serie de puzzles gráficos y lógicos.

Por último, esta empresa norteamericana ha apostado fuerte por la infancia y ha creado un departamento dedicado al desarrollo de juegos para niños ✍.

CARLOS YUSTE

CYBERDREAMS

La casa americana presentó al público su esperado éxito Cyber Race. El juego y su caja han sido diseñados por Syd Mead, famoso por participar en las películas Star Trek, Blade Runner o Tron. Esperemos que llegue muy pronto a este lado del Atlantico.





A mediados del siglo XIX, un astrónomo consiguió dibujar el cometa Halley desde un pueblecito llamado Illsmouth. Este suceso, que revolucionó la ciencia, está rodeado de misterio: el investigador perdió inexplicablemente la razón. Setenta y seis años después un intrépido reportero está dispuesto a resolver el enigma, aunque para ello tenga que poner en juego su salud mental e, incluso, su propia vida.

SHADOW OF THE COMET

TRAS LA ESTELA DEL HALLEY

La aventura comienza en 1910. John T. Parker, un intrépido reportero dispuesto a ascender en el periódico en el que trabaja, pide una entrevista con el director de la publicación. ■

El joven periodista propone a su superior un reportaje con el que está seguro de que aumentarán las ventas del diario: descubrir qué pasó en un pueblecito llamado Illsmouth. Allí, hace 76 años, el científico Boleskine se encontraba dibujando estrellas cuando el cometa Halley atravesó el firmamento. El astrónomo consiguió inmortalizar aquel acontecimiento, pero inmediatamente después perdió la razón en extrañas circunstancias. ■

Parker está decidido a averiguar qué ocurrió exactamente. El reportaje no puede ser más oportuno, ya que los científicos han anunciado que el cometa se acerca de nuevo a la tierra

Parker asegura al director que volverá de Illsmouth con la verdad de lo sucedido y con la salud mental intacta.

La vehemencia del reportero impresiona a su jefe y finalmente éste da el visto bueno a su propuesta. El periodista, entusiasmado con la misión, viaja hasta el pueblo con la intención de iniciar las pesquisas sobre el suceso.



El bosque que rodea al pueblo de Illsmouth está lleno de misterios. El reportero tendrá que descubrir en qué zona de la arboleda el científico dibujó al cometa Halley.

Llegada a Illsmouth

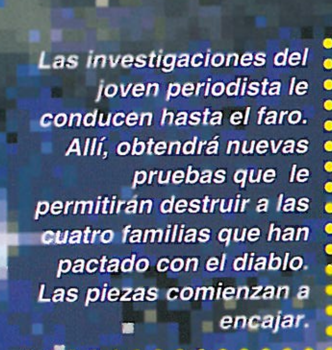
Allí se hace pasar por científico y consigue hospedaje en casa del doctor Cobble. La misión no puede empezar mejor: en su habitación encuentra el diario de Boleskine. Parker lee con avidez sus páginas y descubre en ellas que un muchacho de 12 años acompañó al científico



Con la llave que un vecino se deja olvidada en una tienda, Parker consigue entrar en la casa del encargado del archivo municipal. Allí localiza un pasadizo que le conduce a una biblioteca secreta, donde encuentra al funcionario moribundo.

en sus investigaciones por el bosque. Pero no todo son alegrías, y los problemas empiezan a surgir pronto.
Parker tiene casi todo el equipaje en su poder: la cámara de fotos, el trípode y el resto de elementos necesarios para su trabajo, que han llegado a Illsmouth, pero no así las placas fotográficas.
Por este motivo, el protagonista tiene dos misiones: encontrar planchas fotosensibles y tratar de averiguar la identidad del joven que acompañó a Boleskine durante sus incursiones por el bosque.
En la tienda del pueblo halla el material que precisa y en los archivos municipales descubre datos sobre el misterioso muchacho. Su siguiente paso es descubrir cómo llegar al lugar del bosque donde Boleskine realizaba sus dibujos.

El indio Narackamous tiene subyugada a la población de Illsmouth. Sus adeptos realizan ritos demoníacos con tal de obtener la inmortalidad. El paso del cometa aumentará aún más el poder del maléfico hechicero.



Las investigaciones del joven periodista le conducen hasta el faro. Allí, obtendrá nuevas pruebas que le permitirán destruir a las cuatro familias que han pactado con el diablo. Las piezas comienzan a encajar.

Claro en el bosque

Tras mediar en una pelea, Parker consigue que un joven de la localidad le guíe por el bosque. El reportero, mientras realiza algunas fotos, se introduce en la espesa arboleda donde observa cómo un gato se desliza bajo uno de los arbustos, lo que le permite descubrir un pasadizo oculto que desemboca en un círculo de piedras.
Allí se topa con una reunión secreta presidida por un hechicero indio. Los miembros de esta secta descubren al intruso y Parker tiene que huir del lugar precipitadamente hasta llegar de nuevo a su habitación.
Tras esta pequeña aventura, el protagonista revela las placas fotográficas. En la última de ellas descubre una horrible visión que le hace perder el conocimiento.
Al recuperar la consciencia comprueba que la fotografía se ha roto de forma misteriosa y decide abandonar la casa del doctor.
Una vez en la calle comienza a seguir a uno de los habitantes del pueblo, que le conduce hasta una tienda. El vecino se deja olvidada una llave en el mostrador y el reportero Parker la recoge con la esperanza de que arroje nueva luz sobre sus investigaciones.
Con esta llave consigue abrir la puerta de la casa del encargado de los archivos municipales, donde descubre un pasadizo que lleva a una biblioteca secreta. En medio de la sala encuentra al dueño de la vivienda, que está a punto de expirar.
Antes de morir, el funcionario le entrega un libro, el Necronomicón, que le desvelará

La música del programa acompaña de forma perfecta el desarrollo de la aventura

FICHA TECNICA

SHADOW OF THE COMET (PC)
GENERO: Aventura gráfica

MEMORIA RAM	640 Kb
DISCO DURO	7 Mb
INSTALACION	Esencial
GRAFICOS	VGA
PROCESADOR	8086
CONTROLES	

PRESENTACION · INTERES · GRAFICOS · ORIGINALIDAD · SONIDO (escala 60 70 80 90 100)



Tras ser expulsados por la policía, los zíngaros de la localidad instalan sus carromatos en el bosque. Parker deposita su confianza en una vieja gitana que, con la ayuda de una bola de cristal, hace resurgir al espectro del científico enloquecido tras el paso del cometa Halley

Los vértices del triángulo

Parker

Lo que iba a ser un simple trabajo periodístico se convierte de la noche a la mañana en una intriga en la que John T. Parker tendrá que intervenir. El diario del científico Boleskine abrirá nuevas vías en sus pesquisas. Su primera misión será investigar en los archivos la identidad del niño de 12 años que acompañó al científico cuando dibujó la estela del cometa.

El director

Es el dueño del periódico científico donde trabaja Parker. Al principio es reacio a sufragar los gastos de la investigación del suceso, pero los suculentos beneficios económicos que espera conseguir con las exclusivas que genere el reportaje le empujan a aceptar la propuesta del redactor.

Narackamous

El hechicero indio es saderdote de una secta demoníaca que se reúne en un claro del bosque. A cambio de la inmortalidad, ha conseguido que diversas familias del pueblo acojan su credo. Para eliminarlo tendremos que utilizar un arco con flechas sagradas.

Para realizar acciones como mirar o coger objetos se utilizan unas teclas predefinidas

las misteriosas sectas que controlan el pueblo.
A partir de entonces, el reportero se promete a sí mismo no abandonar Illsmouth hasta descubrir todo lo que allí sucede.

Cosas de la técnica

El programa se maneja desde el teclado, utilizando los cursores para desplazarse por la pantalla. La utilización de los objetos y la realización de las diferentes acciones, tales como mirar o coger objetos, se efectúa con teclas predefinidas.
Casi todas las imágenes que muestra el programa están digitalizadas y los gráficos tienen una calidad extraordinaria, tanto los que reproducen los diálogos de Parker con los vecinos, como los que nos muestran las casas del pueblo y el bosque.
En cuanto a la música, ambienta muy bien el desarrollo del juego y logra mantenernos en suspense durante toda la aventura. SHADOW OF THE COMET es un gran juego de la casa Infogrames, quizá un poco largo, pero que hará pasar muy buenos ratos a los amantes de las aventuras gráficas.

ANTONIO J. MARTÍNEZ

Si además de jugar,

... descúbrele el maravilloso mundo del software didáctico.



...uieres que aprenda...

Swissoft es un conjunto de programas que combina atractivos juegos con material educativo. Desde el primer momento entusiasmará a tus hijos; el cuerpo humano paso a paso, un viaje por el Universo, iniciación al inglés, matemáticas, juegos de memoria, etcétera...
Todo ello de la manera más sencilla y divertida.



CUPON DE PEDIDO

Deseo me envíen los siguientes juegos al precio de 4.595 pts. cada uno.

Formato 3,5

CANTIDAD	REFERENCIA	IMPORTE
Gastos de envío		**200**
TOTAL		

Nombre y apellidos..

Domicilio..

Población..........................Provincia..................C.P.......

Fecha nacimiento........................Profesión..............................

FORMA DE PAGO

- ☐ Talón a EDICIONES MENSUALES, S.A.
- ☐ Giro postal nº.........................de fecha ....
- ☐ Tarjeta de crédito

VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

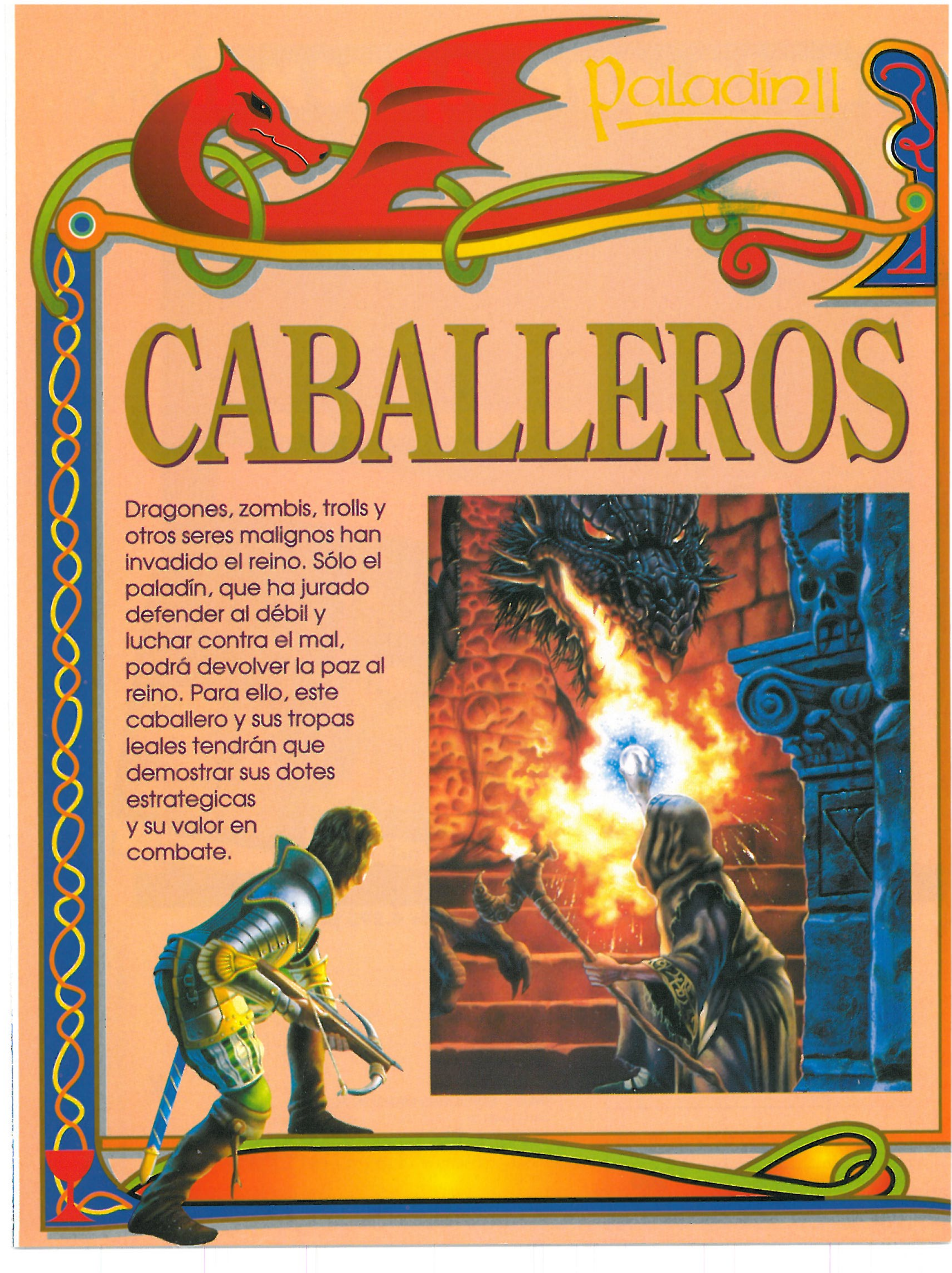
Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta..

Nombre del titular, si es distinto..

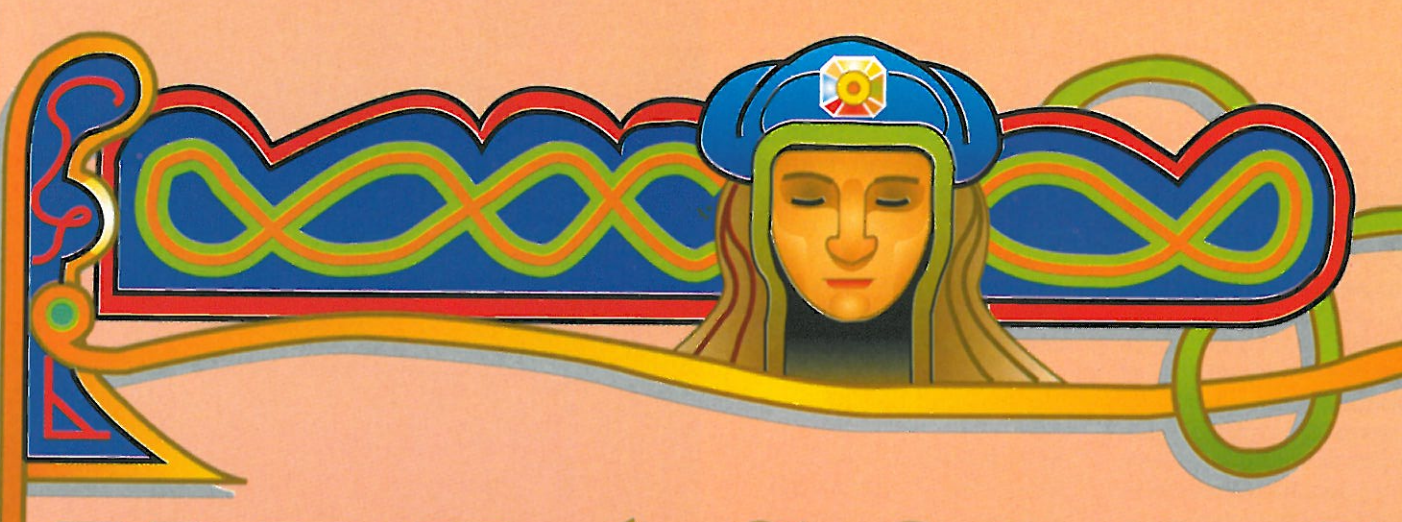
PC

Rellena este cupón y evíalo a:
EDICIONES MENSUALES, S.A.
O'Donnell, 12 -planta baja.
28009 Madrid.



CABALLEROS

Dragones, zombis, trolls y otros seres malignos han invadido el reino. Sólo el paladín, que ha jurado defender al débil y luchar contra el mal, podrá devolver la paz al reino. Para ello, este caballero y sus tropas leales tendrán que demostrar sus dotes estrategicas y su valor en combate.



Y DRAGONES

El protagonista del juego es un caballero medieval decidido a destruir a los defensores del mal. Su misión no será fácil, pero en su lucha contará con el apoyo de tropas leales que le acompañarán durante el desarrollo de la peligrosa aventura.

El jugador debe optar entre cinco niveles de juego y seleccionar distintas misiones, que puede elegir de forma aislada o concatenar una con otra a lo largo de una misma campaña. Para facilitar el desarrollo del programa es recomendable el uso del ratón, ya que el manual de dedica nada menos que cinco páginas a la designación de los diferentes comandos.

El sonido lo podrán escuchar completo los poseedores de una tarjeta Sound Blaster o compatible. Con una Ad-Lib desaparecen los efectos sonoros, aunque permanece la música de fondo. Si el ordenador sólo dispone de un altavoz de serie, el jugador tendrá que conformarse con el sonido ambiente de su casa.

Una vez que abandonamos la pantalla de opciones, el paladín aparece en el centro del escenario dispuesto a seguir fielmente las órdenes que se le dan. A la derecha de la imagen se muestran las características individualizadas de los distintos personajes. Para tener éxito en la campaña es conveniente examinarlas con atención y no iniciar un ataque desesperado contra el enemigo. Esto sólo condu-

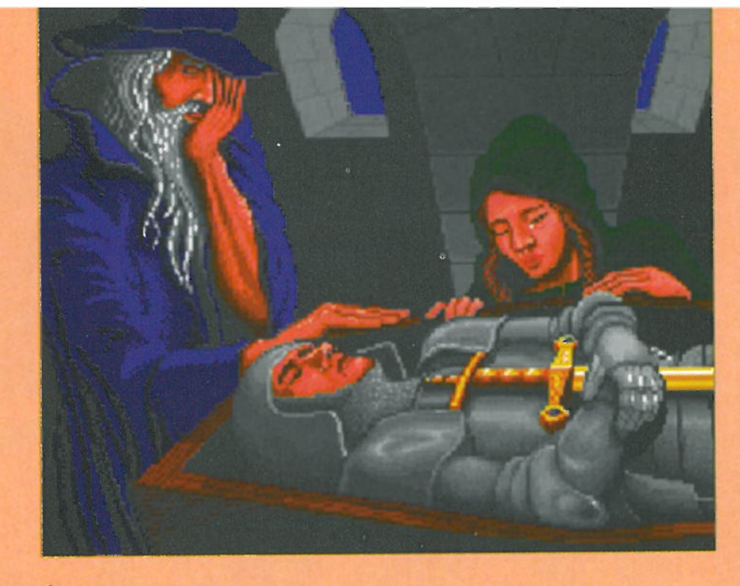




ciría al fracaso. En la esquina inferior derecha de la pantalla figuran las diversas opciones dispònibles, que son habituales en un juego de estas características, como coger, soltar y utilizar objetos, ver el mapa donde se desarrolla la misión o el armamento con que cuentan los personajes. En la parte superior derecha, un reloj indica el tiempo que estamos empleando en culminar nuestra empresa.
Una vez familiarizado con esta pantalla, hay que sacar nuestros hombres al campo de batalla para estudiar sus características, armamento y movimientos. Nunca hay que atacar al adversario de forma impulsiva si no queremos sacrificar a algún compañero víctima de la precipitación.

Turnos del juego

Si las tropas han agotado sus movimientos o se desea ceder el turno al contrincante, hay que apretar la tecla correspondiente para que el enemigo inicie su contraataque; los turnos



Los familiares del paladín velan el cadáver de l héroe, que ha sido derrotado en la batalla. Cuando veamos esta imagen, es que el juego ha concluido.

ALIADOS

Paladín
El protagonista tiene habilidades limitadas, pero éstas se pueden modificar (para mejor, claro) con el tiempo y la experiencia.

Mago
Su especialidad son los hechizos, pero con las armas convencionales goza de una escasa capacidad destructiva.

Espadachines
Son los guerreros más numerosos dentro del grupo, que luchan junto al Paladín y esgrimen armas convencionales.

Rangers
Su ligero armamento les permite mayor movilidad que al rsto de aliados. Tienen cierta habilidad con determinados hechizos.

Ladrón
Estos personajes son los menos violentos de los amigos que se suman a la causa de Paladín. Tampoco tienen gran habilidad con los hechizos pero sí con las manos.

OPONENTES

Luchadores
Son similares a espadachines, pero también dominan algunos hechizos.

Dragones
Tienen gran resistnecia y en distancias cortas expulsan fuego.

Trolls
Grandes luchadores cuerpo a cuerpo. Habitan en los subterráneos.

Zombies
Seres creados por los magos para encarnar espíritus demoniacos.

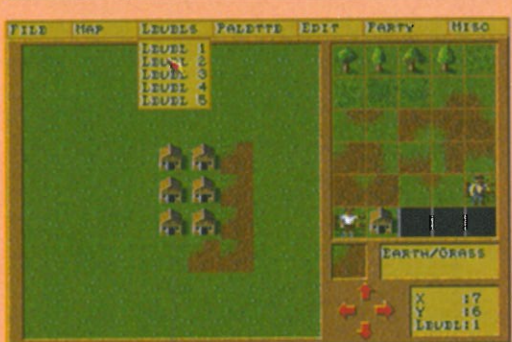
Espíritus
Son fantasmas y, por tanto, inmateriales. Atraviesan cualquier obstáculo terrenal.

Icelord
Nórdicos crueles , que acuden al llamado de las fuerzas del mal.

Gárgolas
Estatuas que algún hechicero ha traído a la vida para que luchen por su causa.









son alternativos y cada uno de ellos dura unos treinta segundos.

Si la misión resulta un fracaso, los hombres (poco dados a acciones heroicas) saldrán huyendo malheridos. En el peor de los casos, los familiares del caballero andante llorarán la muerte del paladín, tras lo cual la misión finalizará automáticamente.

Cuando nos hayamos familiarizado con las pantallas que nos muestran cómo se juega o cómo se usan los objetos, se deben sacar los hombres al campo de batalla para estudiar sus movimentos .



El armamento

Para que esta terrible escena no tenga lugar, lo mejor es que al principio del juego los aliados cedan algunas de sus armas al caballero, que empieza la misión totalmente desprotegido También es conveniente no cambiar de turno cuando alguno de los leales se encuentre cerca del enemigo, así como mantener a los hombres juntos o en pequeños grupos y, sobre todo, jamás hay que dejar solo al paladín.

Los programadores han procurado no decepcionar a sus clientes. En caso de que no dominar la estrategia del juego o no haber tenido la habilidad suficiente para culminar la campaña, es posible acceder a un editor de misiones con el que diseñar la aventura a la medida de cada usuario.

Diseño de un juego

Esto permite aumentar la dificultad de las diferentes empresas que debe acomter el protagonista o, por el contrario, complicar las cosas a los rivales. Para ello lo primero que hay que hacer es fabricar el terreno donde se desarrollará la misión, en campo abierto o en las frías mazmorras de un castillo; a continuación hay que situar las fuerzas enemigas y las armas, pócimas y conjuros que rearman a los hombres. Esta nueva posibilidad permite jugar indefinidamente y experimentar con posibilidades que los programadores no habían previsto en el programa.

Uno de los inconvenientes del juego es que su desarrollo es bastante lento, ya que hay que mover a los hombres uno a uno en cada uno de los diferentes turnos. Durante las primeras partidas, para sacar mayor partido al programa, lo mejor es tener cerca el manual de instrucciones hasta conocer las características y movimientos de los hombres y de las siempre temidas tropas enemigas.



ALVARO ESTELLES REY

LA BELLA Y LA BESTIA

Disney, dedicada desde hace años al divertimento de pequeños y mayores, ha encontrado en el software lúdico un buen emplazamiento para su filosofía. Con este programa, la licenciataria de Disney Software en Europa consolida su prestigio en el mundo del PC, al sacar al mercado un juego para niños que hará las delicias de los mayores.

Erase una vez...



El argumento de este delicioso juego varía algo del original, aquél que pudimos ver en las pantallas de cine. Bella ya está encerrada en el castillo y los objetos animados la convencen para que celebre una gran fiesta en honor a Bestia, personaje de horrible aspecto aunque de dulce corazón. La joven colaborará con distintos personajes, como Lumière o Ding Dong, en la realización de ciertos arreglos caseros necesarios para que tenga lugar el baile de gala. Para realizar estas tareas hogareñas contamos con un tiempo determinado. Si lo agotamos, Bestia desaparecerá y no podremos culminar nuestra misión. El juego comienza con una pantalla de presentación donde aparecen las cinco partes de que se compone y que se corresponden con las distintas estancias en que está dividido el castillo. Podemos escoger distintos modos de juego, entrenamiento o aventura, y elegir entre dos niveles de dificultad: fácil y *chungo*.

Entre pucheros

Bella puede entrar en la habitación del castillo que desee, sin tener que seguir un orden concreto. En cada una de las estancias le espera Chip, una pequeña y divertida taza de té, que hará de anfitriona durante el recorrido.

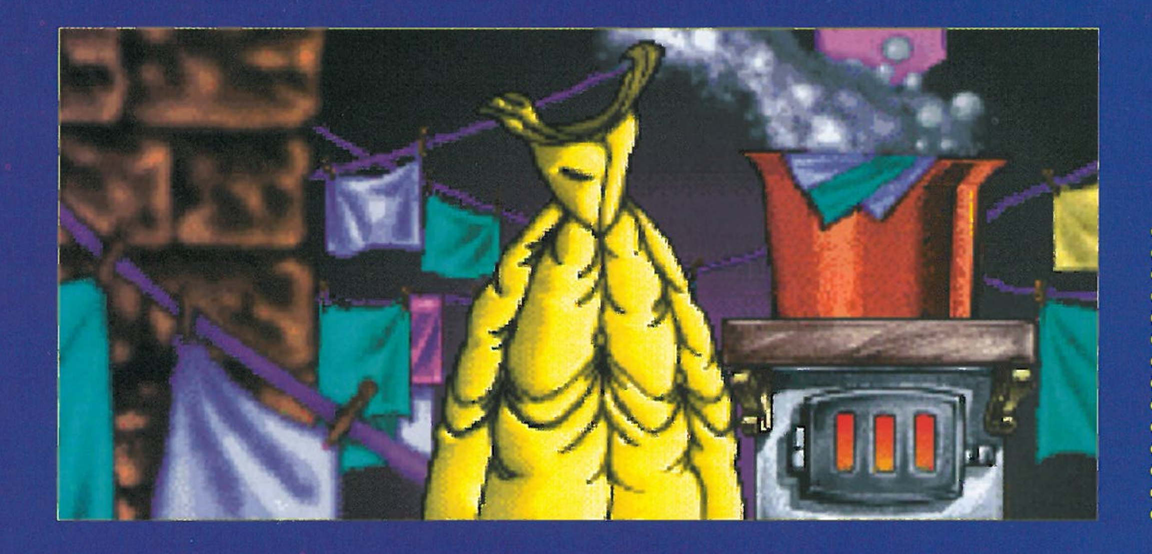
En caso de que decidamos adentrarnos en la cocina, nos toparemos con la Señora Pot, madre de Chip. Esta tetera animada nos indicará que debemos realizar un pastel como postre para la cena que tendrá lugar durante el baile. Sin embargo, cocinarlo no será una tarea sencilla. Debemos llevar una serie de huevos hasta un recipiente evitando que caigan al suelo. Para ello, al igual que ocurría en el programa LEMMINGS, hemos de mover diferentes objetos de cocina para salvarlos de su cruel destino. Los huevos, que son limitados,

Ding Dong, Lumière y la señora Pot ayudarán a Bella para que la fiesta del castillo sea un éxito.





Bella y Bestia se enamorarán durante el baile. Ella lucirá el precioso vestido que le ha confeccionado la señora Ropero con nuestra ayuda. El amor deshará el hechizo que pesa sobre el castillo y sus habitantes.



La misión en la lavandería será confeccionar un lujoso traje de fiesta para que Bella pueda enamorar al peludo protagonista. La señora Ropero será nuestra única ayuda en esta ocasión.

salen de un bol siguiendo un intervalo constante, que aumenta o disminuye según el nivel que hayamos elegido. Si los rompemos todos, debemos volver a empezar con la correspondiente pérdida de tiempo. En total debemos cocinar tres pasteles. En cada uno la configuración de la pantalla será diferente y la siguiente siempre será más compleja que la inmediatamente anterior.

Jardín y varios libros

La segunda prueba se desarrolla en el jardín del castillo. Nuestra misión es cortar flores para decorar la sala de baile. Sin embargo la nieve que cubre el campo nos impide distinguirlas. Plumerita acude en nuestro auxilio y barre las zonas que le indicamos para poder confeccionar un precioso ramo; pero los copos vuelven a cubrirlas inmediatamente. La configuración de esta parte es similar al conocido juego de tablero MEMORY en el que se tienen que memorizar objetos, en este caso flores. Poco a poco formaremos parejas hasta dejar el jardín desnudo. Entonces ya podremos decorar la sala de baile adecuadamente. En el nivel de mayor dificultad la cantidad de flores aumenta. Nuestra tercera misión nos lleva a la biblioteca, donde nos espera Ding Dong, un simpático reloj al que debemos ayudar

Detalles gráficos y sonoros hacen que padres e hijos gocen por igual



a componer la música que amenizará la fiesta. Para ello, el reloj animado nos irá mostrando una serie figuras. Primero una, después dos y así sucesivamente hasta seis en el nivel fácil o hasta nueve en el difícil. Es necesario memorizar esta consecución de imágenes para localizar el signo correspondiente en la biblioteca. Esta fase recuerda al famoso juego de mesa SIMON.
La cuarta fase se desarrolla en el comedor donde nos aguarda Lumière, el famoso candelabro creado por Disney. En la sala, la situación es caótica: un grupo de traviesos objetos animados intenta robar las guindas del enorme pastel que anteriormente hemos cocinado, no sin esfuerzo. Para evitarlo Lumière debe saltar de un piso a otro de la tarta y recoger cada una de las guindas. La dificultad radica en que si las revoltosas cucharas, servilletas y demás objetos tocan a nuestro protagonista, éste caerá al nivel inmediatamente inferior, lo que recuerda al tradicional juego infantil del ratón y el gato.



Los Oscar que fueron concedidos a la banda sonora de la película y a la mejor canción sólo han logrado que los programadores se esmeren más. La transformación de las melodías al ámbito del ordenador ha sido casi perfecta.



Paseo por el castillo de Bestia



Lavandería

La señora Ropero necesita retales para coser el traje de Bella. Los trozos de tela caen por la cuerda y debemos agruparlos para que entren en el armario.



Jardín

La nieve nos impide ver las flores. Plumerita viene en nuestro auxilio y barre los copos para que podamos hacer un precioso ramo para la sala de baile.



Comedor

Cuando todo está preparado para el banquete, las servilletas y las cucharas pretenden aguarnos la fiesta. Lumière tiene que impedir el desastre.



Biblioteca

A Ding Dong le han dejado las musas y no sabe qué música componer para el baile. Bella le ayuda y memoriza unos signos que facilitarán la labor.



Cocina

La señora Pot está preocupada. Tiene que cocinar un pastel, pero los huevos se le caen. Para impedirlo hemos de recogerlos con cuchararas y sartenes.

Si nos encontramos en el nivel más bajo del programa y nos tira el enemigo habremos fracasado en nuestro intento y sólo nos resta volver a empezar con una considerable pérdida de tiempo.

Las cosas tampoco son excesivamente sencillas en la lavandería. Nuestro objetivo allí es confeccionar un espectacular traje de noche para que Bella pueda enamorar al peludo protagonista. Nuestra única ayuda es la señora Ropero, que demanda retales para coser su más importante creación. Los trozos de tela caen en intervalos continuos de tiempo por una cuerda y deben ser agrupados por colores.

El juego ofrece una versión modificada de la historia que se pudo ver en los cines

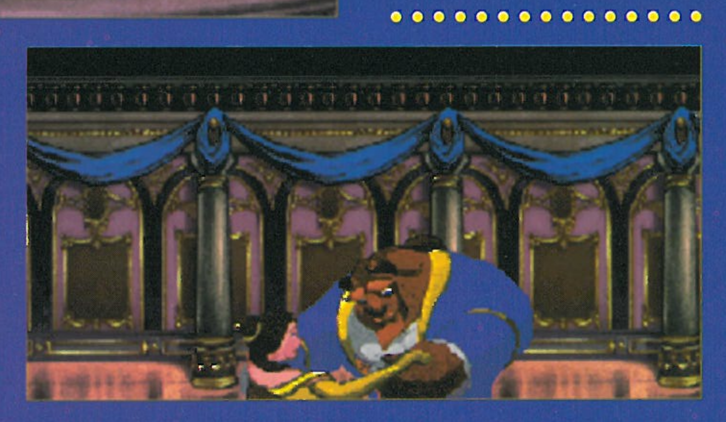
Una vez hecho esto, debemos introducirlos en el armario a través de unas pequeñas ventanas, siguiendo el orden que nos indica el juego. En el nivel *chungo* hay que agrupar los retales de cuatro en cuatro y sus colores pueden ser mixtos; es decir, dos amarillos y dos burdeos. Cuando hayamos jugado un poco, la fase de la lavandería no nos ofrecerá grandes dificultades y a más de uno le recordará a ese fantástico arcade llamado KLAX.

Colores y diseño siguen la línea marcada por Disney en todas sus creaciones





Lo mejor del programa es la magnífica secuencia de animación que los programadores han colocado al final del juego. Los que tengan la suerte de presenciar esta escena, no la olvidarán fácilmente.



El juego se caracteriza porque consigue entretener a toda la familia y por sus cuidados detalles gráficos y sonoros.
Tanto los colores como el diseño del conjunto del programa siguen la línea que la compañía Walt Disney marca en sus producciones cinematográficas. Por ello las animaciones de este programa, que parecen dibujos animados, consiguen gran emoción e intensidad.

Oscar a la música

En cuanto al sonido, el precedente de los dos Oscar que recibió la película en la que se basa el juego a la Mejor Canción y a la mejor Banda Sonora Original, significaban un reto para los programadores.
Pese a ello, han salido airosos de la prueba, ya que la transformación de las melodías al ámbito del ordenador ha sido perfecta.
Los poseedores de tarjetas de sonido en sus equipos disfrutarán al máximo de una deliciosa banda sonora propia de las mejores creaciones de Hollywood.



Si por el contrario nos tenemos que conformar con el sonido del altavoz interno, el juego pierde brillantez. .
Uno de los mayores alicientes del programa es el magnífico final, que por supuesto no vamos a desvelar pero que probablemente sea una de las mejores secuencias de animación que hayamos tenido la suerte de presenciar.



En resumen, LA BELLA Y LA BESTIA es una de esos *rara avis* del mundo de la informática lúdica, gracias al extenso ámbito de jugadores al que Infogrames lo ha destinado. Desde el más grande hasta el más pequeño de cada casa podrán disfrutar de esta joya en forma de juego.

CARLOS YUSTE



Disney's
La Bella y la Bestia
Distribuido por:
INFOGRAMES
Disney
SOFTWARE
ERBE
SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL.: (91) 458 16 58
© Disney



ORDENADORES

En SUPERPC somos conscientes de lo difícil que resulta elegir un ordenador personal que se adapte a las necesidades de cada uno. Para ayudarle en esta tarea le ofrecemos unas tablas comparativas con precios y características.

FABRICANTE	MODELO	PROCESADOR	V. RELOJ	MEMORIA	ISA/EISA	DISCO DURO	DISQUETERA	TARJETA G.	MONITOR	RANURAS	PUERTOS	PRECIO
ADL	ADL486SX250	Intel 486SX	25	4	ISA	0 a 240	3,5 5,25	SVGA	C	7	3	135.000
ADL	ADL486DC400	Cyrix 486DLC	40	4	ISA	0 a 240	3,5 5,25	SVGA	C	7	3	150.000
ADL	ADL486DX330	Intel 486DX	33	4	ISA	0 a 240	3,5 5,25	SVGA	C	7	3	159.000
ADL	ADL486DX520	Intel 486DX2	50	4	ISA	0 a 240	3,5 5,25	SVGA	C	7	3	185.000
ADL	ADL486DX500	Intel 486DX	50	4	ISA	0 a 240	3,5 5,25	SVGA	C	7	3	189.000
ADL	ADL486DX660	Intel 486DX2	66	4	ISA	0 a 240	3,5 5,25	SVGA	C	7	3	215.000
ADL	ADL486VL330	Intel 486DX	33	4	ISA	0 a 240	3,5 5,25	XVGA	C	10	3	215.000
ADL	ADL486VL660	Intel 486DX2	66	4	ISA	0 a 240	3,5 5,25	XVGA	C	10	3	299.000
ADL	TerminatorII	Cyrix 486SLC	25	4	ISA	80	3,5	SVGA	C	-	3	179.000
ADL	TerminatorIIa	Cyrix 486SLC	25	4	ISA	120	3,5	SVGA	C	-	3	205.000
ADL	TerminatorIII	Intel 486SX	25	4	ISA	80	3,5	SVGA	C	1	2	315.000
ADL	TerminatorIIIt	Intel486SX	25	4	ISA	80	3,5	SVGA	C	1	2	429.000
AMBRA	HURDLA	486SX	25	4 a 16	ISA	100 a 213	3,5	SVGA	C	6	3	214.500
AMBRA	SPRINTA	486SX	25	4 a 16	ISA	100 a 213	3,5	SVGA	C	3	3	199.900
AMSTRAD	6486SX	486SX	20	4	ISA	105	3,5	SVGA	C	2	3	254.000
AMSTRAD	ES8486	486DX	25	4	ISA	105 a 240	3,5	SVGA	C	2	3	215.117
AMSTRAD	LP8486	486DX	25	4	EISA	105 a 240	3,5	SVGA	C	2	3	320.117
Commodore	486SX-25	Intel 486SX	25	4	ISA	120	3,5	SVGA	C	7	3	156.435
Commodore	486DX-33	Intel 486DX	33	4	ISA	120	3,5	SVGA	C	7	3	173.826
Commodore	486DX-33	Intel 486DX	33	4	ISA	210	3,5	SVGA	C	7	3	282.522
Commodore	T486-66	Intel 486DX2	66	4	ISA	210	3,5 5,25	SVGA	C	7	3	195.565

P E R S O N A L E S

FABRICANTE	MODELO	PROCESADOR	V. RELOJ	MEMORIA	ISA/EISA	DISCO DURO	DISQUETERA	TARJETA G.	MONITOR	RANURAS	PUERTOS	PRECIO
Compaq	Prolinea	486SX a DX2	25 a 66	4	ISA	340	3,5 5,25	SVGA	C	3	3	158.000
Compaq	Deskpro/i	486SX a DX2	25 a 66	4	ISA	340	3,5 5,25	SVGA	C	3	3	211.000
Dell	425s/L	Intel 486SX	25	4	ISA	80	3,5	VGA	C	3	4	175.000
Dell	433s/L	Intel 486SX	33	4	ISA	80	3,5	VGA	C	3	4	192.000
Dell	433/L	Intel 486DX	33	4	ISA	80	3,5	VGA	C	3	4	222.000
Dell	450/L	Intel 486DX2	50	4	ISA	80	3,5	VGA	C	3	4	247.000
Dell	466/L	Intel 486DX2	66	4	ISA	80	3,5	VGA	C	3	4	267.000
Dell	433s/M	Intel 486SX	33	4	ISA	80	3,5	VGA	C	6	4	218.000
Dell	433/M	Intel 486DX	33	4	ISA	80	3,5	VGA	C	6	4	240.000
Dell	450/M	Intel 486DX2	50	4	ISA	80	3,5	VGA	C	6	4	262.000
Dell	466/M	Intel 486DX2	66	4	ISA	80	3,5	VGA	C	6	4	279.000
Dell	433/T	Intel 486DX	33	4	ISA	80	3,5	VGA	C	8	4	304.000
Dell	450/T	Intel 486DX2	50	4	ISA	80	3,5	VGA	C	8	4	324.000
Dell	466/T	Intel 486DX2	66	4	ISA	80	3,5	VGA	C	8	4	344.000
Dell	450/ME	Intel 486DX2	50	4	EISA	80	3,5	VGA	C	6	4	342.000
Dell	466/ME	Intel 486DX2	66	4	EISA	80	3,5	VGA	C	6	4	362.000
Dell	4050/XE	Intel 486DX2	50	8	EISA	80	3,5	VGA	C	8	4	510.000
Dell	4066/XE	Intel 486DX2	66	8	EISA	80	3,5	VGA	C	8	4	530.000
Dell	450DE/2DGX	Intel 486DX2	50	4	EISA	80	3,5	VGA	C	5	4	514.000
EVEREX	TEMPO 486SX	486SX	20	4 a 32	ISA	-	3,5	-	M-C	5	3	235.000
EVEREX	STEP MC486/3	486DX	33	64	EISA	-	5,25	VGA	-	12	3	497.000
EVEREX	STEP MC486D3	486DX	50	64	EISA	-	5,25	VGA	-	12	3	547.000
EVEREX	STEP T486/33	486DX	33	64	EISA	-	5,25	VGA	-	8	3	399.900
EVEREX	TEMPO 486/33	486DX	33	64	ISA	-	3,5 5,25	VGA	-	3	3	264.900



ORDENADORES PERSONALES

FABRICANTE	MODELO	PROCESADOR	V. RELOJ	MEMORIA	ISA/EISA	DISCO DURO	DISQUETERA	TARJETA G.	MONITOR	RANURAS	PUERTOS	PRECIO
HP	V486/25N	486SX	25	4 a 48	EISA	85	3,5 5,25	VGA	C	3	3	215.000
HP	V486/25U	486DX	25	4 a 64	EISA	120	3,5	VGA	M C	5	3	344.500
HP	V486/33N	486DX	33	4 a 48	EISA	85	3,5	VGA	M C	5	3	282.000
HP	V486/33ST	486DX	33	4 a 64	EISA	240	3,5	VGA	M C	8	3	545.500
HP	V486/33U	486DX	33	4 a 64	EISA	120	3,5	VGA	M C	5	3	383.500
HP	V486/50N	486DX	50	4 a 48	EISA	170	3,5	VGA	M C	5	3	379.500
HP	V486/50U	486DX	50	4 a 64	EISA	240	3,5	VGA	M C	5	3	496.000
HP	V486/66N	486DX	66	4 a 48	EISA	170	3,5	VGA	M C	5	3	438.000
HP	V486/66ST	486DX	66	4 a 64	EISA	240	3,5	VGA	M C	8	3	675.000
HP	V486/66V	486DX	66	4 a 64	EISA	240	3,5	VGA	M C	5	3	548 .000
IBM	PS/PV F	Intel 486SX	20	4 a 32	ISA	80 a 170	3,5	-	C	4	-	157.800
IBM	PS/PV M	Intel 486DX	33	4 a 32	ISA	80 a 212	3,5	-	C	4	-	189.700
IBM	PS/PV W	Intel 486DX	66	4 a 32	ISA	170 a 212	3,5	-	C	4	-	265.500
NCR	3230	486SX	25	4 a 32	ISA	80	3,5 5,25	SVGA	C	3	3	214.000
NCR	3330	486SX	25	4 a 32	ISA	80	3,5 5,25	SVGA	C	3	3	233.000
NCR	3350	486SX	25	4 a 192	MCA	120	3,5 5,25	SVGA	C	4	3	305.000
NCR	3345	486DX	33	4 a 192	MCA	120	3,5 5,25	SVGA	C	3	3	524.000
NCR	3345	486DX2	66	4 a 192	MCA	120	3,5 5,25	SVGA	C	3	3	524.000
Olivetti	M400-10	486SX	25	4 a 52	ISA	120 A 510	3,5 5,25	VGA	C	4	2	325.000
Olivetti	M400-40	486DX	33	4 a 52	ISA	210 A 510	3,5 5,25	VGA	C	5	2	408.3j00
Olivetti	M480-20	486DX	33	4 a 36	ISA	210 a 510	3,5 5,25	VGA	C	6	2	408.000
Olivetti	M480-30	486DX	25	4 a 48	MCA	120 a 510	3,5 5,25	VGA	C	6	2	481.000
Scheneider	Slim Line	Intel 486DX	33	4 a 64	ISA	105	3,5	SVGA	C	5	-	211.250
Scheneider	Desktop	Intel 486DX	33	4	ISA	105	3,5	SVGA	C	7	3	225.625
Scheneider	Desktop	Intel486DX	33	4	ISA	210	3,5	SVGA	C	14	3	239.375

Todos los precios de esta sección son orientativos

Hay crímenes...

ESTE ES EL CRIMEN DE SIGLO Y SOLO LES MANLEY PODRA RESOLVERLO.

Alguien está secuestrando a las estrellas de Hollywood. Y Les Manley tendrá que recorrer toda la ciudad de L.A., relacionándose con los actores en paro, estrellas del rock y mujeres despampanantes, hasta resolver el misterio.

- SECUENCIAS DIGITALIZADAS CON ACTORES REALES
- ASOMBROSA ANIMACION
- ESCENARIOS REALES DEL SUR DE CALIFORNIA
- VGA 256 COLORES
- LIBRO DE PISTAS DISPONIBLE



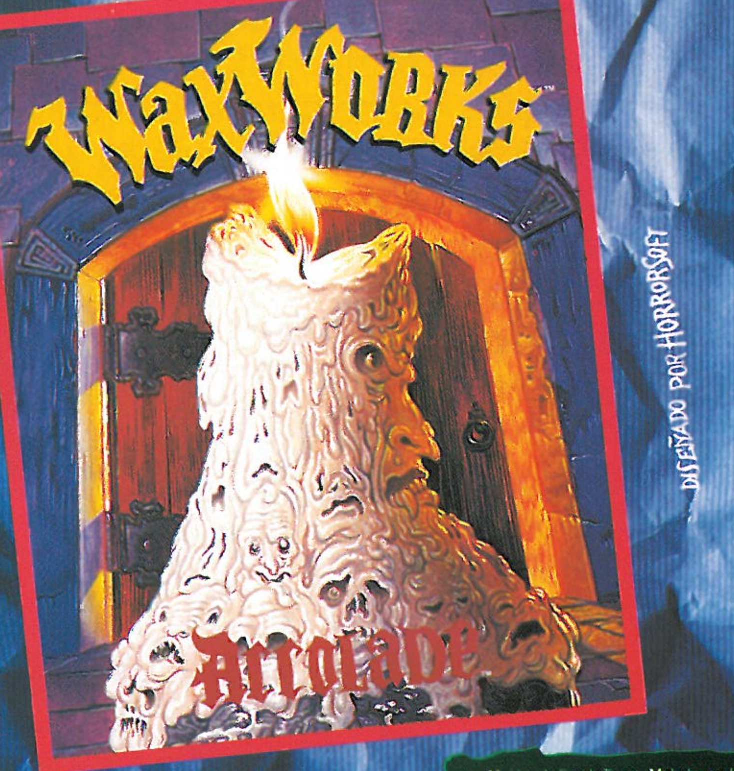


...y crímenes

¡DESCIENDE A LOS CINCO INMENSOS MUNDOS DONDE SE FUNDE EL TERROR!

Tu única esperanza... para salvar a Alex es anular el maleficio de la bruja Ixona. Necesitarás el valor del que no estás seguro tener.

- MAS DE 100 HORAS DE ESTREMECEDORA ACCION
- TERROR CARA A CARA DESDE UNA PERSPECTIVA FRONTAL
- GRAFICOS VGA QUE TE HELARAN LA SANGRE



DISEÑADO POR HORRORSOFT









Serrano, 240
28016 Madrid
Tel.: 458 16 58



PAINTBRUSH IV

DIBUJAR CON MUCHO ESTILO



Con Paintbrush IV se puede dibujar o diseñar con una gran calidad cromática, así como obtener sorprendentes resultados en blanco y negro que pueden ser utilizados por programas gráficos y de autoedición e imprimirlos por impresoras matriciales o de chorro de tinta. Su uso es muy sencillo y sólo la habilidad que tengamos a la hora de controlar el ratón y la imaginación de cada uno marcan los límites artísticos de un programa que nos hará pasar horas y horas frente al monitor.



Paintbrush IV incluye una extensa variedad de herramientas de dibujo, identificadas mediante iconos, y un extenso número de paletas. También suministra utilidades de tratamiento de textos para insertar títulos y rótulos a los dibujos con un amplio abanico de tipos, estilos y tamaños. Mediante el uso de los distintos niveles de ampliación se puede obtener una visión global de la imagen o dibujar con una gran exactitud hasta los más pequeños detalles. El programa también aporta un interfaz para los dispositivos de dibujo habituales (ratón, tableta o digitalizadora).

Para cualquier problema que se presente existe la posibilidad de consultar un menú de ayuda que se ve complementado con la ventaja de acceder desde el teclado a las opciones más comunes del programa.

Debido a que dicha ayuda es un completísimo manual, vamos a repasar las órdenes necesarias para que el usuario pueda emular a Picasso o Dalí.

INSTALACION. El programa de instalación, llamado SUPERPC, copia los archivos desde el disquete y crea los necesarios para la ejecución de Frieze y del propio Paintbrush IV. Estos son los pasos necesarios para instalarlo:

1. Realizar la copia de seguridad del disco del programa.
2. Teclear SUPERPC desde A: para arrancar el programa instalador. El ordenador solicitará



Si utiliza los niveles de ampliación podrá dibujar con exactitud hasta los más pequeños detalles, como este casco de astronauta.

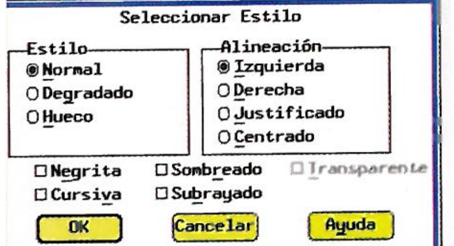
el tipo de adaptador de vídeo, impresora y dispositivo de dibujo disponible en el sistema.

3. Teclear PAINT desde el directorio de C: en que se encuentre el programa para verificar que la instalación ha sido correcta. Aparecerá un reloj de arena indicando que el programa está siendo cargado en memoria para su ejecución. Después de unos segundos se presentará la pantalla de inicio. En caso de error, hay que repetir el proceso explicado en el segundo punto. Hay que prestar mucha atención a las selecciones que se efectúen.

LA PANTALLA. El área de trabajo es la zona donde, evidentemente, se crean los dibujos. Está limitada en la parte superior por la barra de los menús; a la izquierda por la caja de herramientas; a la derecha encontramos la barra de encuadre

vertical y abajo la de desplazamiento horizontal. Para moverse por esta zona se utiliza el icono Mano o las barras de desplazamiento. El tamaño de la imagen creada no está limitado por las dimensiones de la pantalla, ya que el área total se extiende más allá de lo que se puede visualizar en el monitor del ordenador.

■ **EL CURSOR.** El puntero del Paintbrush IV es la señal que aparece en pantalla y se mueve con el ratón. Cuando está fuera del área de dibujo se convierte en una flecha que se usa para seleccionar los elementos de cada uno de los menús, herramientas y colores. Cuando está sobre el campo de trabajo



El único límite que impone el programa es el tamaño de la imagen

muestra la forma de la última herramienta seleccionada, la que está activa.

■ **LINEA DE INFORMACION.** Para activarla hay que seleccionar el comando Información del menú Ayuda. Una vez accionada aparecerá en la parte superior de la pantalla y mostrará la posición del cursor en el área de dibujo. La posición 0,0 se corresponde con la esquina superior izquierda del lienzo. Las unidades por defecto son pixels

La paleta de herramientas

■ Tijeras
Se emplean para recortar áreas o zonas irregulares del dibujo y trasladarse a otro lugar del lienzo.

■ Texto
Es posible añadir efectos especiales y caracteres de diferentes tipos y estilos a los dibujos.

■ Selector color
Captura colores de la imagen directamente pero conserva el color primario, secundario o de fondo.

■ Spray
Sombrea zonas de dibujo y ofrece un efecto de volumen a las formas dibujadas muy conseguido.

■ Borrador color
Esta herramienta sirve para reemplazar el color primario por el secundario en la imagen.

■ Curva
Añade líneas curvas al dibujo. Una vez marcados los puntos de origen y destino se actúa con el ratón.

■ Rectángulo
Pueden ser con esquinas cuadradas o redondeadas y de cualquier tamaño, longitud y anchura.

■ Elipse
Incluye la opción de hacerlas concéntricas y también ofrece la posibilidad de crear círculos.



■ Caja de efectos
Sirve para mover, cortar, copiar, ensanchar, estrechar, inclinar, rotar y dibujar cualquier figura.

■ Mano
Desplaza la imagen en la ventana de la pantalla de forma vertical, horizontal o diagonal.

■ Rodillo
Rellena contornos cerrados con el color primario. Para planos el botón izquierdo y las tramas el derecho.

■ Pincel
Se emplea para dibujar libremente o realizar esbozos de las formas y objetos que deseemos.

■ Borrador
Elimina trazos y colores del dibujo pero respeta el fondo. El grosor de la pasada puede ser regulado.

■ Recta
Se pueden dibujar con cualquier recta, ya sea horizontal, vertical o inclinada a diferentes grados.

■ Rectángulo
Estas figuras pueden estar vacías o llenas de motivos o color y con efectos de alzado o con volumen.

■ Polígono
Se utiliza para realizar polígonos irregulares aunque tengan un elevado número de lados.

REGALAMOS 90 MODEMS







Con este módem podrá conectarse por teléfono con otros usuarios que también tengan módem y con bancos de datos y así intercambiar ficheros, programas o jugar a distancia.

Conseguir su módem es muy sencillo. Regalaremos 30 módems durante los meses de julio, agosto y septiembre. De entre todos los cupones recibidos se realizará un sorteo ante notario cada mes del que saldrán los 30 afortunados ganadores

1-Modelo de ordenador que posee ....
Configuración ....
Tipo de tarjeta gráfica...
Procesador ☐ **8086-88** ☐ **286** ☐ **386** ☐ **486**

2-Indique los accesorios que posee ....
3-Lee alguna otra revista de informática ☐ **si** ☐ **no**
En caso afirmativo indique su/s nombre/s ....
4-¿Qué tipo de temas le interesan más?
☐ **Hardware** ☐ **Software utilidades**
☐ **Software de entretenimiento** ☐ **Software educativo**
☐ **Reportajes de divulgación científica.**

5- ¿Entorno Windows? ☐ **si** ☐ **no**

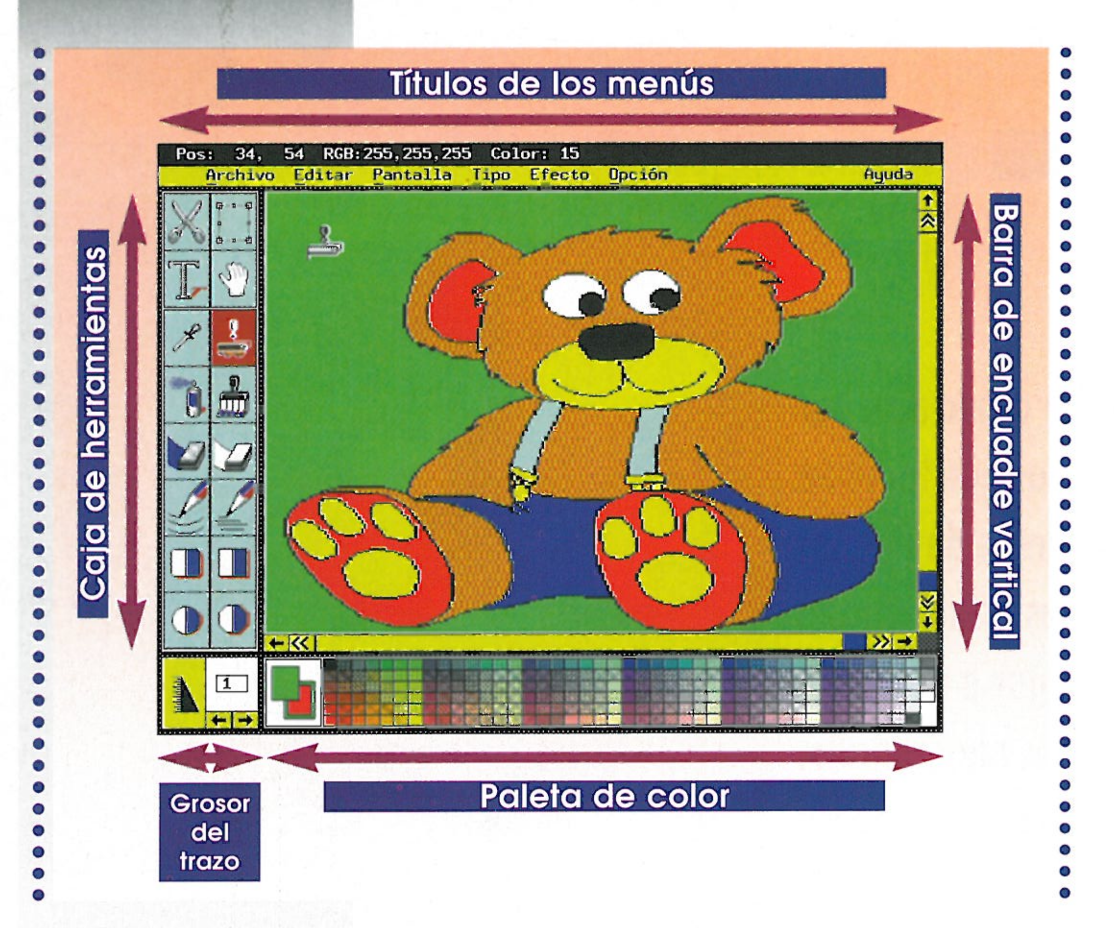
6- Sugerencias a incluir en la revista ....
..

D...
Domicilio ....
Teléfono. ....Código Postal..................
Población...
Provincia..............................Profesión.........................
Fecha de nacimiento ....

Enviar este cupón debidamente cumplimentado antes del 30 de julio de 1993 a:
GRUPO ZETA
EDICIONES MENSUALES
REVISTA SUPER PC
C/ O'DONNELL, Nº 13
28009 MADRID
Indicando en una esquina del sobre "Sorteo Módem- julio"

- El resultado de este sorteo del mes de julio se publicará en la revista de septiembre
- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases

Envíenos esta encuesta junto con el cupón, nos servirá para informarle cada mes mejor

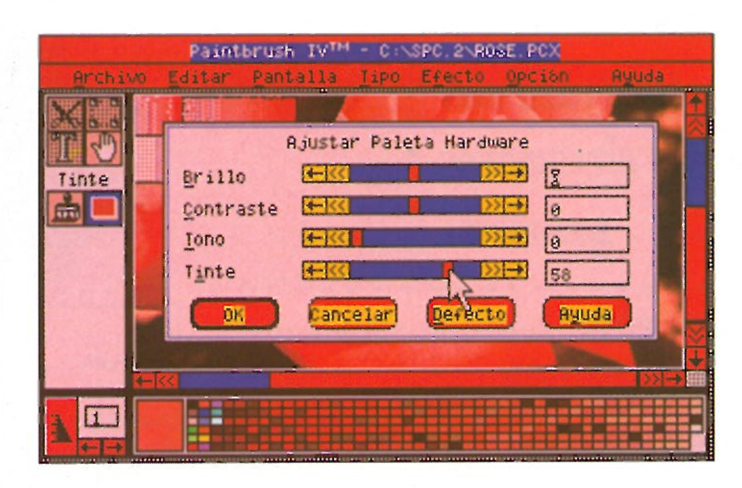


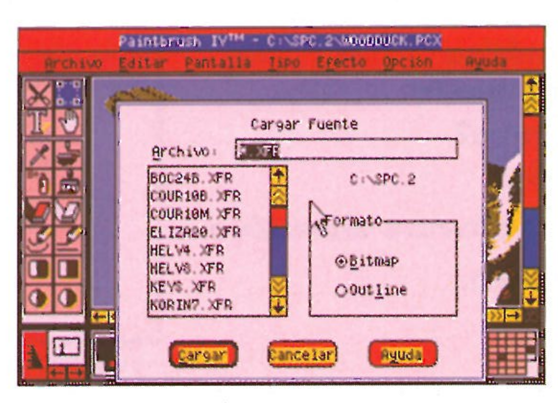
Cuando cometa un error cancele la última acción con el comando Recuperar

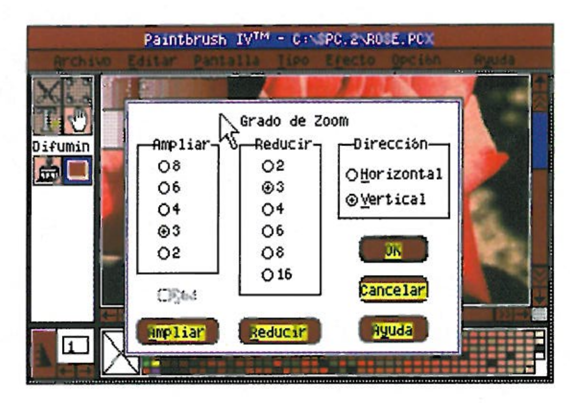
(puntos), pero se puede cambiar a otras seleccionando en el menú Opción el comando Unidades. La línea de información puede presentar otros datos según la herramienta que esté activada.

■ **INDICADOR DE COLOR.** Es la zona donde se muestra los colores primarios, secundarios y de fondo que se van a utilizar en el dibujo. El número de tonalidades que aparecen en pantalla depende del tipo de adaptador de vídeo, así como del modo seleccionado para éste al instalar el sistema. Paintbrush IV utiliza el primario cuando se usa el rodillo, el spray, el pincel, la curva y la línea. También para dibujar los contornos de los objetos creados con el rectángulo, el rectángulo redondeado, la elipse y el polígono. El color secundario se utiliza para rellenar formas creadas con el rectángulo relleno, el rectángulo redondeado relleno, la elipse rellena y el polígono relleno. El borrador de color también utiliza el secundario. El color de fondo se usa para las bases del dibujo y para los efectos de degradado.

■ **CAJA DE GROSOR TRAZO.** Esta herramienta permite seleccionar la anchura de pincel, curva, recta, rectángulo, elipse y polígono. En el indicador del grosor del trazo se puede especificar el espesor del borrador de colores, spray y borrador. El rango para el ancho va de 0 a 40 pixels. El espesor seleccionado (número de pixels) aparecerá recuadrado en la caja de selección de grosor.

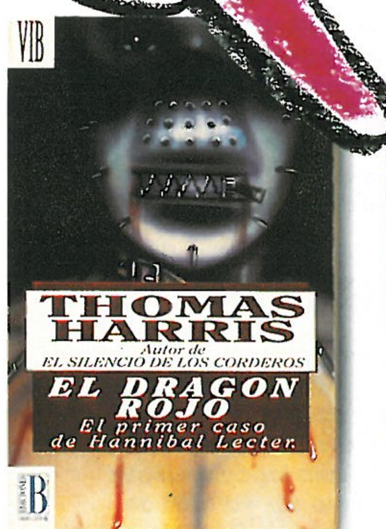


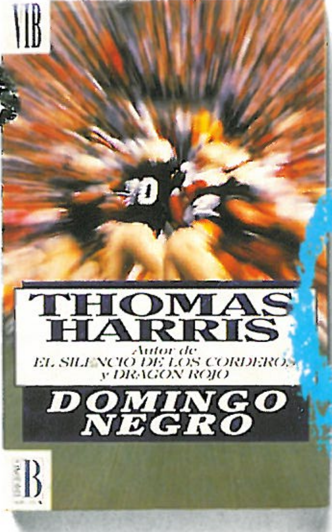


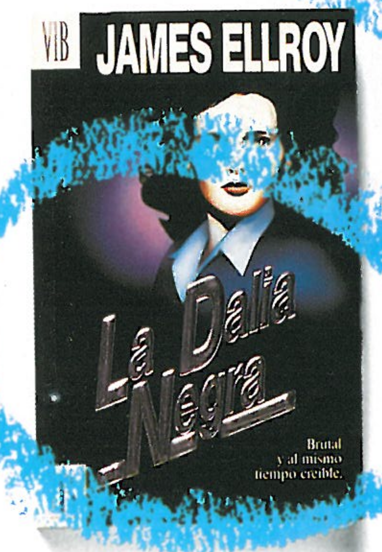


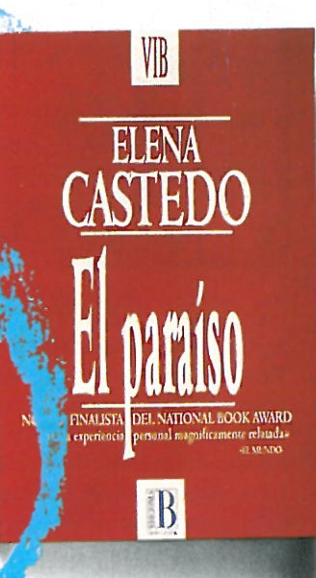
El programa Paintbrush IV incluye una gran variedad de herramientas para dibujo y un extenso número de paletas. Además incorpora utilidades para el tratamiento de textos.

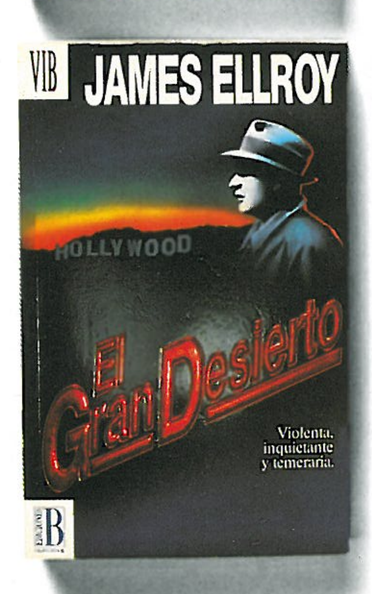
VOLAR CON VIB

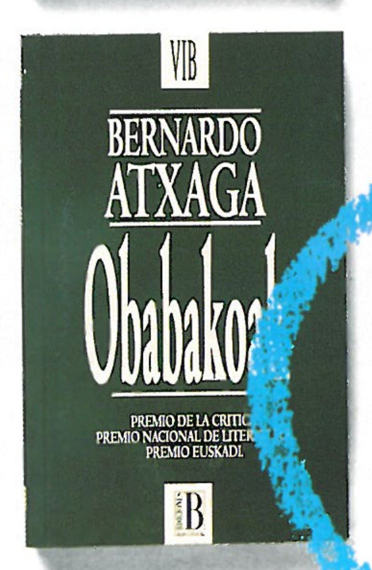


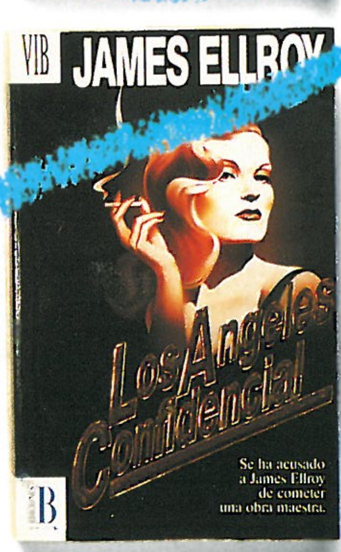


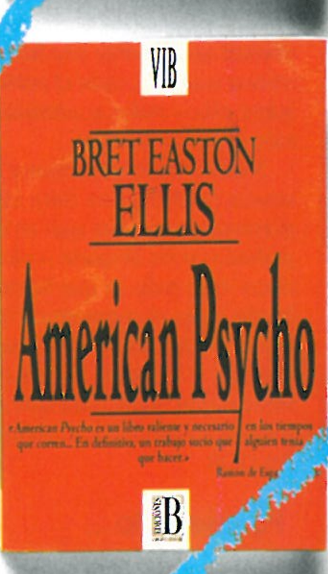








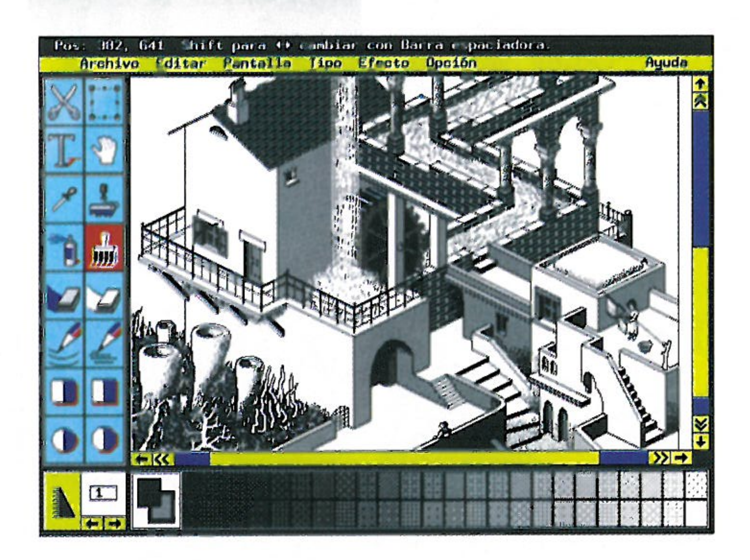




ES LEER SEGURO







Adaptadores de vídeo

Con un poco de práctica o conociendo el hardware de nuestra máquina, es fácil hacer la selección idónea. Luego, con calma, hay que configurar el programa. Todas las opciones de periféricos se pueden cambiar con posterioridad sin necesidad de instalar el Paintbrush IV de nuevo, si se selecciona el apartado donde se quieren efectuar los cambios después y se teclea SUPERPC. La cifra al principio de cada línea es el que se debe teclear según la opción deseada:
53CGA / 320 x 200 / 4 colores.
61EGA / 320 x 200 / 4 colores.
183VGA / 640 x 480 / 16 colores

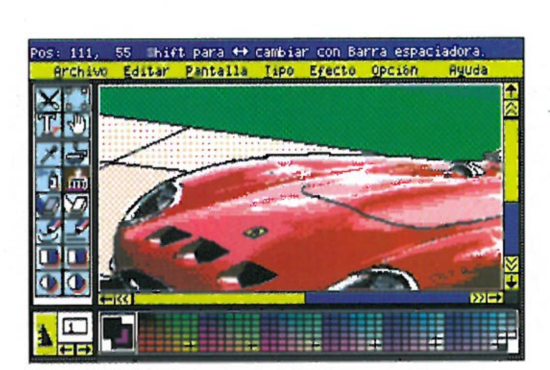
La elección de la impresora

Si la impresora que poseemos no está en la lista que ofrece Paintbrush IV, podemos seleccionar una que sea compatible con ella:
Para las compatibles EPSON seleccionaremos la EPSON FX-80 (número 28). Para las compatibles IBM, la IBM Proprinter (número 62). Para las de inyección, la HP DeskJet (número 45).

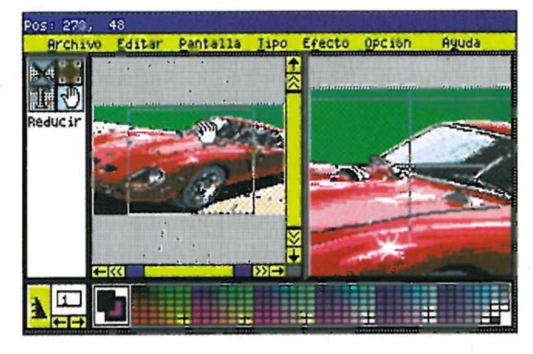
Cuando se acciona el icono pincel (rojo en la fotografía) el programa permite pintar con un formato diferente al que utilizaríamos con el icono lápiz.

■ CAJA DE HERRAMIENTAS. Para usar las utilidades hay que situar el cursor sobre la opción deseada y seleccionarla con el botón izquierdo del ratón. Luego se sitúa el cursor en la zona de la pantalla que se quiera y se mueve con el botón izquierdo pulsado para aplicarla. Si desea obtener ayuda sobre una herramienta concreta, sitúe el cursor sobre ella y pulse a continuación el botón derecho.

■ SALIR. Antes de terminar la sesión de dibujo es muy importante comprobar que se ha grabado en un disquete o en el disco duro todo lo que hemos hecho hasta el momento. Una vez ratificado este punto, bastará con ir al menú Archivo y seleccionar Salir para que el sistema nos devuelva al control del DOS.



La paleta de colores de Paintbrush IV varía según la resolución y la tarjeta gráfica de que dispongamos en nuestro ordenador personal.



El usuario puede reducir o agrandar las imágenes al tamaño deseado para ver una perspectiva general del dibujo o pequeñas zonas del mismo.

Por ejemplo ...

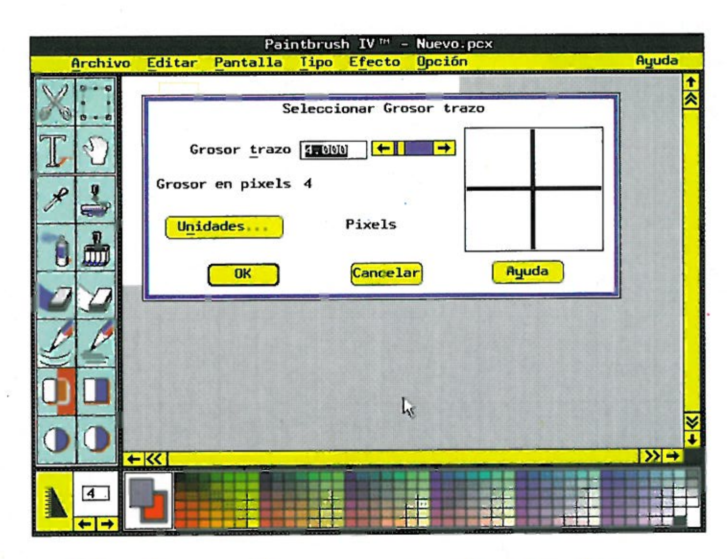
Para hacer una prueba, vamos a dibujar un polígono.

1. Seleccionar el color primario (y el secundario si se utiliza la herramienta con la opción de relleno) en la paleta de color. Para activar el primario debe situar el cursor sobre el color deseado y pulsar a continuación el botón izquierdo del ratón. Lo mismo hay que hacer para el color secundario, pero oprimiendo el botón derecho.
2. Especificar el ancho del contorno de la figura cuando haya definido el grosor del trazo.
3. Escoger la parte izquierda del polígono para dibujar sólo contorno; seleccionar la derecha para la opción de relleno.
4. Situar el cursor en el punto de comienzo del primer lado.
5. Pulsar (sin soltar) el botón izquierdo del ratón para marcar el punto de comienzo.
6. Con el botón apretado, mover el ratón hasta el punto final del primer lado del polígono y soltarlo. Para dibujar un polígono cuyos lados sean verticales, horizontales y con una inclinación de 45 grados, también hay que mantener pulsada la tecla Shift (o May).
7. Volver a accionar el mismo botón y manteniéndolo así mover el cursor hasta el final del siguiente lado. Soltarlo.

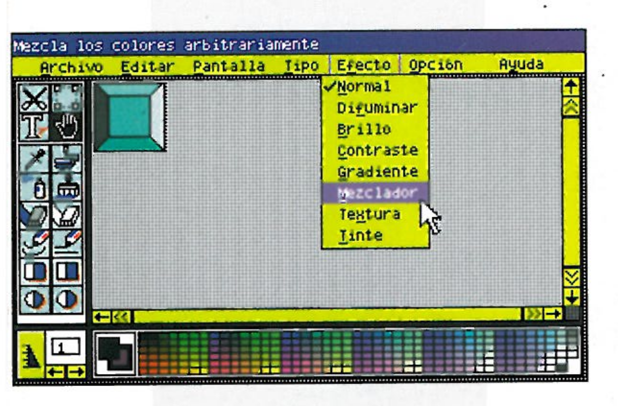
Si se mete en cualquier lío, acuda al menú de ayuda que incluye el programa

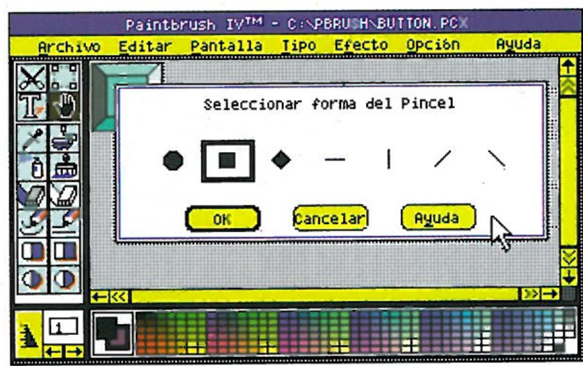
8. Seguir dibujando los lados del polígono hasta completarlo totalmente.
9. Acabe pulsando dos veces el botón izquierdo del ratón.

■ **GUARDAR LA OBRA DE ARTE.** Una vez terminada la sesión artística, lo normal es guardar el resultado en disco. Para ello acceda al menú Archivo y seleccione Grabar como. Elija el directorio y escriba el nombre que desee. Posteriormente se podrá recuperar desde el mismo menú con Cargar, marcando o escribiendo el nombre que le haya dado.
Paintbrush IV permite trabajar con archivos PCX, TIFF normales y TIFF comprimidos. Por defecto utiliza el formato PCX, compatible con muchos procesadores de texto, programas de dibujo y de autoedición como el Ventura Publisher.



Al acabar su obra de arte, guárdela en un disco duro o flexible





■ **IMPRIMIR.** Para imprimir un dibujo es necesario que el programa soporte la impresora conectada al sistema. Estos son los pasos a dar:
1. Seleccionar el comando Imprimir del menú Archivo. Aparecerá entonces en pantalla la ventana de dialogo.
2. Seleccionar Unidades.
3. Elegir el tamaño (pulgadas por ejemplo).
4. Seleccionar OK.
5. Especificar el tamaño en las cajas de ancho y alto de impresión de la imagen.
6. Elegir OK para imprimir el dibujo.

■ **SALIR.** Antes de terminar la sesiónes muy importante comprobar que se ha pasado a disquete o al disco duro todo lo que hemos hech o. Una vez asegurado bastará con ir al menú Archivo y seleccionar Salir para que el sistema nos devuelva al control del DOS.

■ **UTILIDADES.** Las cinco utilidades siguientes son copiadas automáticamente en el disco durante el proceso de instalación del programa:
PCL2XFR. Se usa para trasladar fuentes Hewlett Packard LaserJet al Paintbrush IV.
CHKMEM. Analiza la cantidad de memoria RAM disponible, el espacio de disco duro y la memoria EMS.
GRAYTOBW. Convierte imágenes con escala de grises en imágenes en blanco y negro, de forma que se puedan leer como imágenes en blanco y negro. También se puede convertir en color o en blanco y negro, en trabajos con escala de grises.
PCXHDR. Nos muestra la información que acompaña en la cabecera a todo archivo PCX.
TIFFDUMP. Herramienta de diagnóstico para imágenes TIFF.

MANUEL BALLESTERO

Instalación

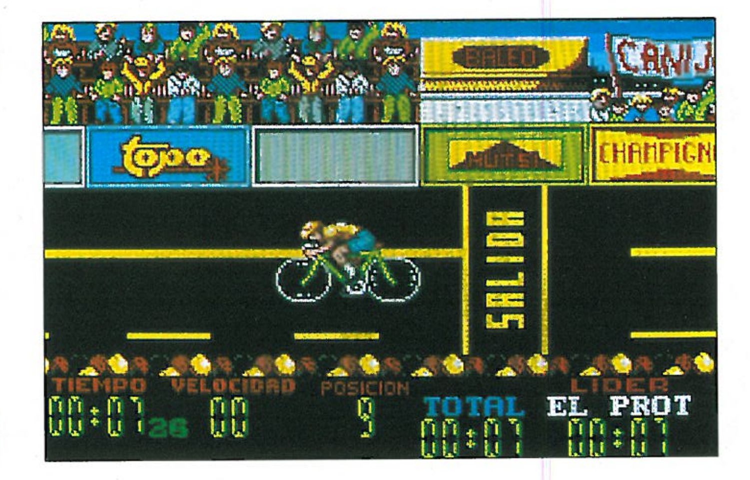
El programa requiere estar instalado en disco duro, por lo que hay que insertarlo en la unidad correspondiente A o B (esto depende de la configuración del ordenador) y teclear SUPERPC.
El programa ofrece unas completas instrucciones en castellano que guían en todo momento al usuario y unos menús de ayuda por si surjen complicaciones.

Conviene saber y recordar...

■ *Que el ratón debe estar conectado y su driver o programa cargado antes de hacer la instalación para que ésta lo detecte.*
■ *Que ante cualquier error se puede cancelar la última acción efectuada seleccionando el comando Recuperar del menú Editar.*
■ *Que si se necesita ayuda para usar una herramienta gráfica, el cursor del ratón se deberá situar sobre ésta y pulsar el botón derecho.*
■ *Que el acceso a la ayuda es siempre posible mediante la tecla F1.*
■ *Que para mover un objeto se deberá situar el cursor sobre el mismo y mantener activo el pulsador izquierdo del ratón*
■ *Que Paintbrush IV admite diversos dispositivos de dibujo, no sólo el ratón. La Ayuda habla acerca de ellos.*
■ *Que para cualquier consulta puede llamar al teléfono 577 80 47.*

TOUR DE FRANCIA

A GOLPE DE PEDAL



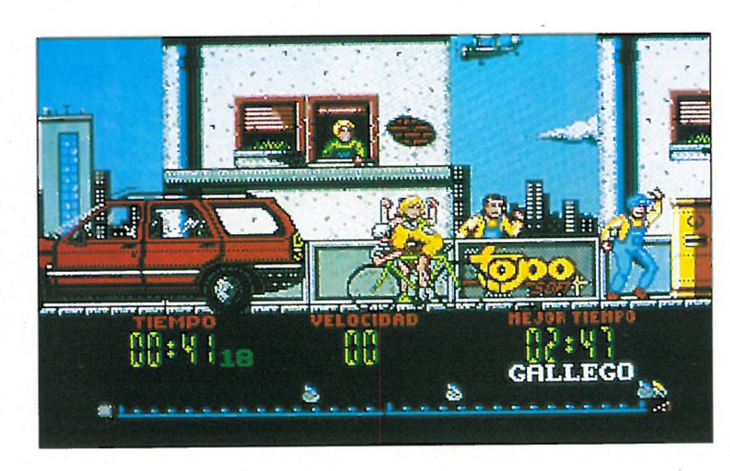
Este programa llega a sus manos cuando aún tenemos en la retina la portentosa exhibición de Miguel Induráin en el Giro de Italia. El planteamiento del juego es elemental y no implica grandes procesos filosóficos. Nuestro objetivo es correr y ganar.

Teniendo en cuenta que para muchos ésta será la primera vez que se suban a una bicicleta informática, hay que aclarar que una de las opciones del menú principal, la número cuatro, permite recorrer de forma práctica las distintas etapas del Tour: contrarreloj, llana, subida y gran final.

Se puede correr utilizando el teclado o el joystick. Las teclas se pueden configurar a gusto del ciclista (léase jugador), aunque las que vienen por defecto quizá sean las más apropiadas. En las etapas contrarreloj y gran final vemos la carrera como si viajáramos en el vehículo del director del equipo. El coche avanza a la misma velocidad y en paralelo a nuestro corredor, que pedalea gracias a nuestros rápidos movimientos con el joystick o a los cientos de pulsaciones que realizamos sobre el teclado.

En las otras dos etapas contemplamos la competición como si viajáramos a bordo de un helicóptero. En estas fases tenemos que acelerar o frenar, intentar no salirnos de la carretera y no chocar contra algún obstáculo. En estas etapas, las pulsaciones del teclado no se corresponden con un golpe de pedal, como en las otras etapas. Durante todo el recorrido, el ciclista recibe mensajes de ánimo que aparecen en pantalla.

El programa permite introducir nuestro nombre y seleccionar a los contrincantes entre una lista de ocho candidatos.



Para iniciar la ruta

Instalación

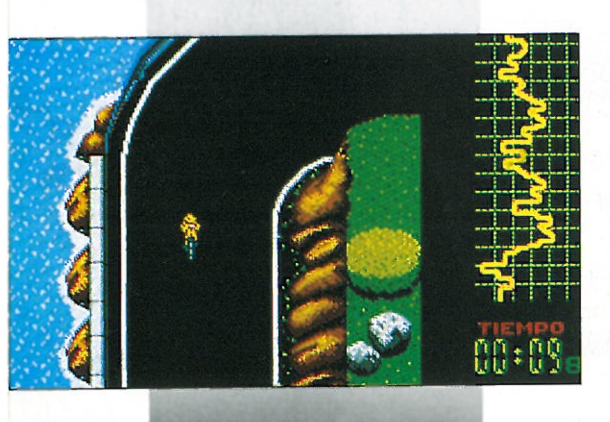
Introducir el disco TOUR en la unidad A y escribir A: (y pulsar ENTER) Teclear SUPERPC y seleccionar Instalación en disco duro. Esperar a que termine.

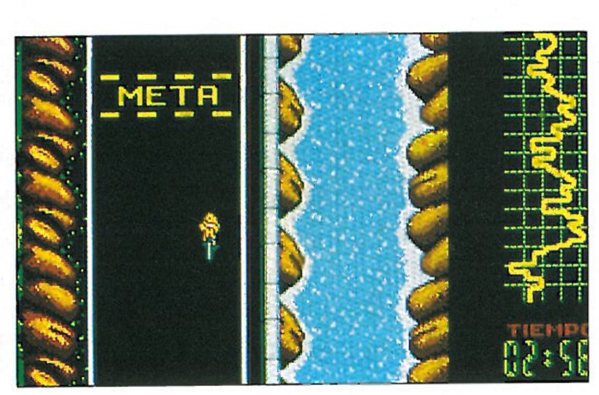
Carga

Para jugar desde la disquetera, introducir el disco y teclear SUPERPC. Seleccione a continuación Jugar. Si lo que se quiere es practicar desde la instalación realizada en el disco duro hay que escribir desde el directorio raíz (C:\) CD TOUR y luego, una vez se esté en dicho directorio, TOUR.

Punto final

Cuando quiera dejar de jugar, debe reinicializar su ordenador pulsando Control + Alt + Supr.





super CONFIDENCIAL

Y además...

A domicilio

El servicio de asistencia técnica que ofrece Hewlett-Packard para todos sus usuarios ha pillado por sorpresa a la competencia. HP ofrece asistencia para todos sus equipos durante tres años. La firma Borlan ha sido la primera en reaccionar ofreciendo un servicio similar.

Actualización artística



Los cientos de usuarios que han adquirido durante los últimos meses la colección de arte contemporáneo de Micronet, que recoge en CD-ROM el fondo artístico y documental del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, están de enhorabuena, ya que podrán actualizar semestralmente la información de su disco óptico a partir de septiembre.

Con oídos muy finos

Tras haber lanzado al mercado sus nuevos notebook en color, la multinacional norteamericana IBM estudia en sus laboratorios la posibilidad de eliminar el teclado del ordenador. Esta maravilla podría obedecer órdenes expresadas mediante la voz, efectuaría operaciones con diversos programas o teclearía textos dictados de viva voz como si fuera una eficiente secretaria.



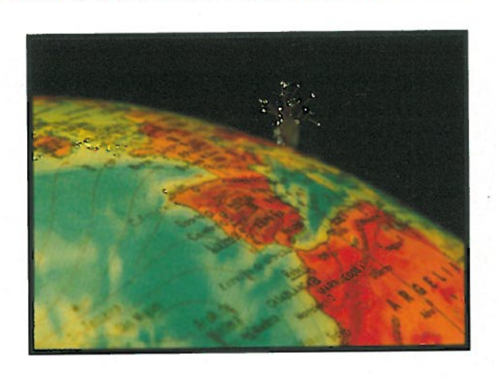
La Banca en comunicación



El Banco Central Hispano desea introducirse en el sector de las telecomunicaciones españolas. Para ello baraja la posibilidad de negociar la compra de una participación del capital de la subsidiaria nacional de AT&T. La entidad financiera, la mayor de nuestro país, estaría dispuesta a adquirir hasta un 20 por ciento de la filial europea (AT&T Network Systems Internacional) o de la española ATT Network System España.

El sur más cerca

El próximo año entrará en servicio un cable submarino de fibra óptica que conectará el Cono Sur americano con el resto de continentes para mejorar las comunicaciones de los países del otro lado del Atlántico.
Este servicio denominado UNISUR cuenta con la participación de Telefónica, que invertirá una cifra cercana a 8.500 millones de pesetas en este proyecto.



Contacto en las nubes



Dentro de cinco años los pilotos de aeronaves podrán comunicarse con los controladores aéreos por ordenador en el caso de que prospere un plan de la Comunidad Europea denominado Sistema de Dirección de Vuelo Experimental.
De hacerse realidad este ambicioso proyecto, que se encuentra en periodo de experimentación en el laboratorio de vuelo BAC1-11 de la Defence Research Agency del Reino Unido, situado en Bedford , los aeropuertos del Viejo Continente tendrán que modificar sus centros de transmisión y control para adaptarse a las nuevas normativas que dictará la Comunidad Europea.

Ladrones de datos

Ultimamente numerosos BBS están denunciando mediante mensajes las acciones de un grupo de piratas (hackers) que acceden indiscriminadamente a ordenadores ajenos para sustraer programas y datos sin autorización de sus propietarios. Un gran número de BBS han comenzado a advertir sobre la conveniencia de cambiar las claves de acceso como único medio de protección ante este singular método de robar datos personales e informáticos.





Suscríbete a SUPER PC por un año y recibirás cada mes cómodamente y sin moverte de casa la revista que desvela todos los secretos de tu ordenador.

12 números con las últimas novedades en software, aplicaciones de programas, reportajes y los trucos más geniales para tus juegos favoritos.



Y para que puedas guardarlos ordenadamente te regalamos este archivador con capacidad para 80 diskettes.

Por sólo 9.000 ptas al año

¿qué más se puede pedir?

Si lo prefieres puedes beneficiarte de un 20% de descuento al hacer tu suscripción y pagar sólo 7.200 ptas.

Rellena el cupón de la solapa o suscríbete llamando al teléfono 91 / 4313833 de 9´30h-14´00h y de 16´00h-18´30h



Nuevo IBM OS/2 2.1

Acceda ahora al sistema operativo más avanzado del mercado

Se lleva bien con todo el mundo

El nuevo IBM OS/2 2.1 es tan polivalente, que puede ejecutar prácticamente todos los programas. Aunque estén escritos para otros sistemas como DOS o Windows. Porque es el sistema operativo más avanzado del mercado y el único de aplicación universal.

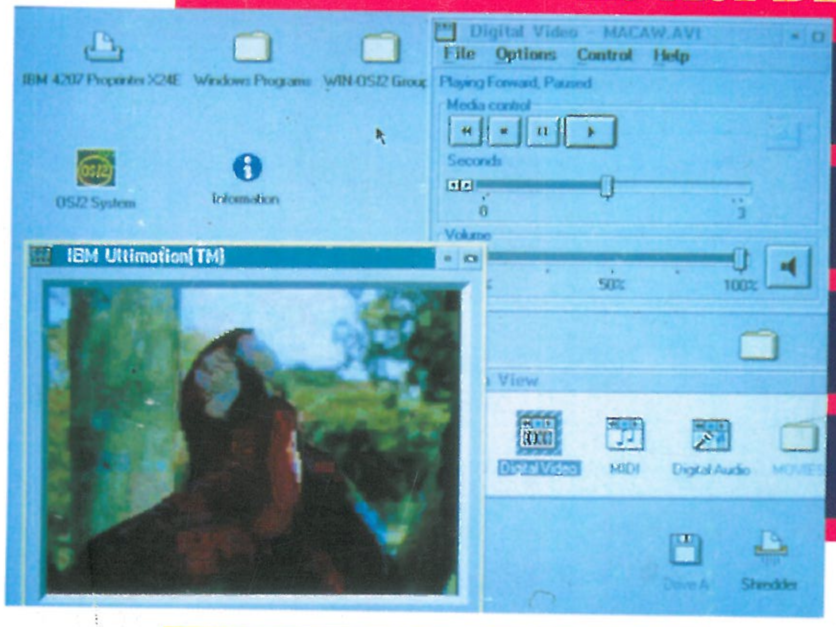
Y aunque no tenga un IBM

También puede disfrutarlo. OS/2 2.1 puede instalarse en cualquier ordenador con procesador i386 SX o superior, con al menos 4 MB de memoria RAM (recomendamos 6 MB o más).

Soporte 24 horas

- Para usuarios registrados 60 días gratuitos.
- BBS de soporte 24 horas. Teléfonos (91) 397 58 73 / 59 63 / 55 80 / 55 81.

ES ASI DE FACIL



Desde OS/2 2.0. en CD ROM:
10.500 Ptas.

Desde OS/2 2.0:
13.000 Ptas.

Desde cualquier plataforma, en CD ROM:
16.150 Ptas.

Desde cualquier plataforma:
18.850 Ptas.

El nuevo OS/2 2.1 puede adquirirlo ya en cualquier concesionario autorizado IBM. Llame de lunes a viernes (8,30 a 14,30 horas) al

☎ **900 100 400**

y le informarán del más próximo a su domicilio. Si lo desea, también puede realizar su pedido directamente a IBM en el mismo teléfono.

OFERTA VALIDA HASTA EL 30 - 9 - 93
IVA Y PORTES NO INCLUIDOS



RED DE CONCESIONARIOS IBM